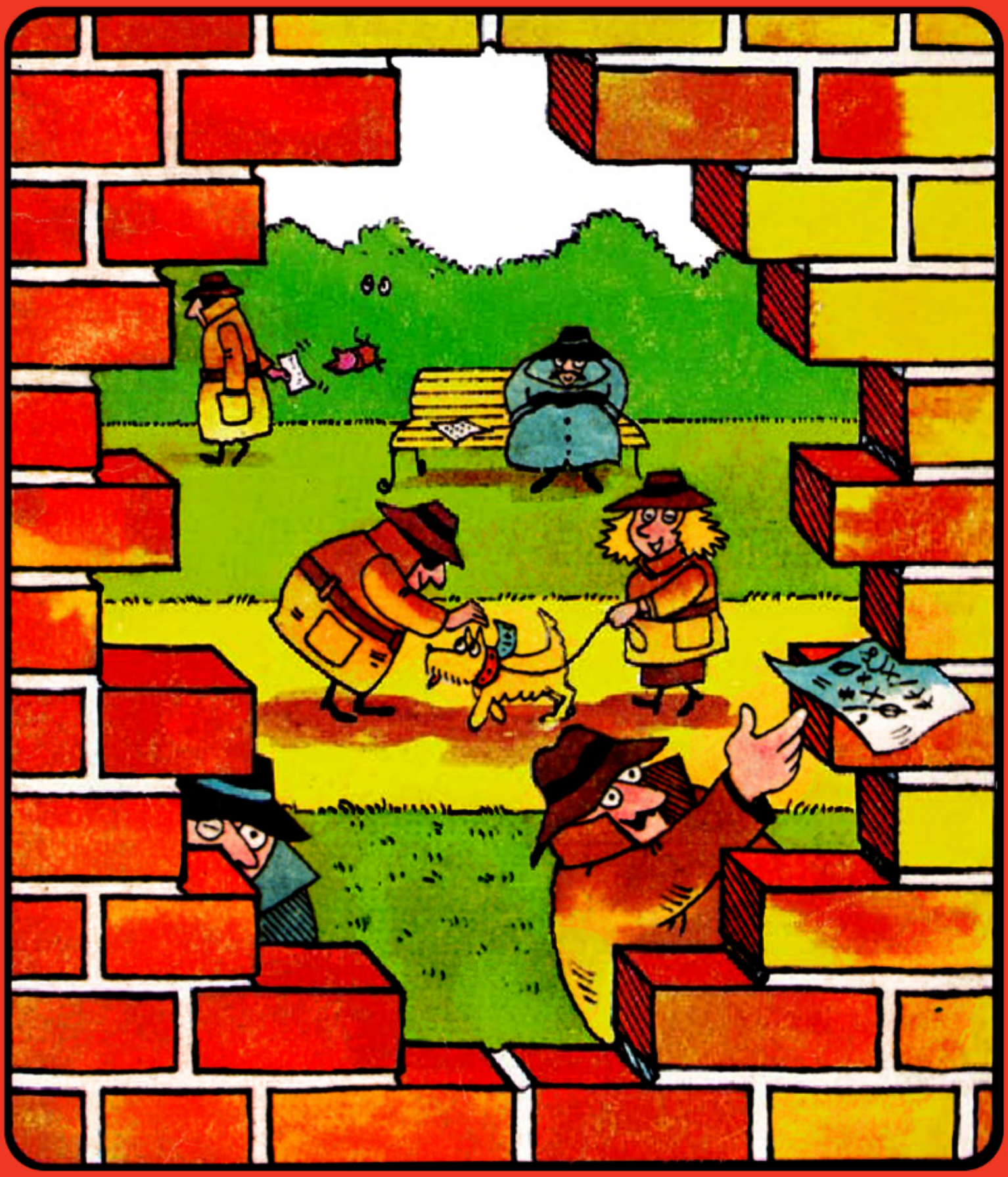
Guía del Buen Espía

MENSAJES SECRETOS



Ediciones
Plesa

Para que no se olviden 2.0
Un proyecto web para preservar los libros que enseñaron a toda una generación.
Distribución gratuita

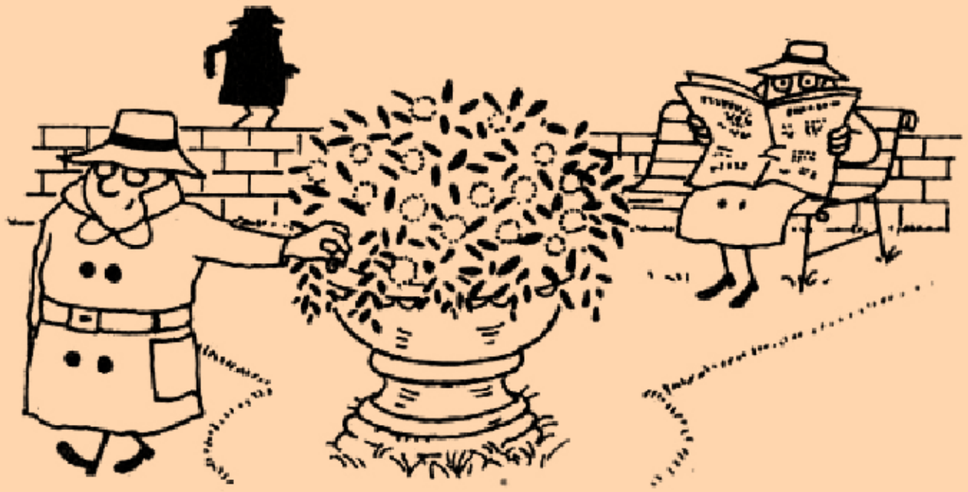
Guía del Buen Espía

MENSAJES SECRETOS

Falcon Travis
Judy Hindley

Adaptación:
Antonio Zorita García

Restauración:
Glen Fernández



Sobre este Libro

Los Buenos Espías se comunican con otros miembros de su Red de Espionaje de formas muy especiales. Tienen un «sistema de depósito» (buzones para espías) por los que pueden pasar mensajes secretos, incluso aunque estén vigilados por los Espías Enemigos. Tienen un libro de claves, planes secretos y un código especial telefónico para enviar señales en lugares llenos de gente.

Acerca de todo esto trata este libro. Te muestra cómo escribir un código de mensajes y cómo trucarlos, esconder los sistemas secretos, colocar trampas y engañar al enemigo.

Hay instrucciones para hacer un equipo de espionaje que abarca todo lo necesario para tus mensajes de espionaje. También hay puzzles para comprobar tu habilidad descifrando mensajes. Hay claves instantáneas, por lo que por todo esto tú y tus Contactos, podéis organizar una Red de Espionaje y comenzar a trabajar.

© Usborne Publishing Ltd, 1978
© Publicaciones y Ediciones Lagos, S. A. (PLESA) 1979
Derechos reservados para la lengua española.
Polígono Industrial de Pinto.
MADRID-ESPAÑA
Impreso en España.
Printed in Spain
MELSA-Pinto (Madrid)
Deposito Legal: M-26966-1980
ISBN: 84-7374-068-8

Guía del Buen Espía

MENSAJES SECRETOS

Contenido

4 Pasando Mensajes Secretos
6 Usando Buzones
8 Parque Peligroso
10 Solución: PARQUE PELIGROSO
12 Hoja Clave en el Indicador
14 Utilización del Indicador
16 Código Especial de Indicador
18 Mensajes Rápidos Cifrados
20 ¿Quién es el Traidor?
22 Escondiendo un Mensaje
24 Código de Bolsillo
26 Práctica de Interrupción de Claves
28 Comprueba tu Seguridad
32 Secretos que Desaparecen
33 Prueba para un Espía
34 Tintas Invisibles
36 Indicadores Secretos
37 Comprobando la Escritura Secreta
38 Anillo Secreto
40 Señales de Emergencia
42 Mensajes en la Prensa
44 Planeando un lugar para Reuniones
46 Trabajo de Equipo en Secreto
50 Mensajes en Morse
52 Equipo de Bolsillo
54 Elevación Rápida del Espía
56 Mensaje Revuelto
58 Alfabeto Codificado
59 Claves Corrientes
62 Lenguaje del Espía
64 Respuestas

Pasando Mensajes Secretos

Un Buen Espía y su Contacto saben cómo canjear mensajes secretos. Necesitan intercambiar información sobre los planes del Enemigo; o quizá necesiten coordinar reuniones secretas o pasar avisos de situaciones de peligro.

Los espías no suelen intercambiar sus mensajes abiertamente. Muchas veces es peligroso reunirse con el Contacto, o ser visto intercambiando papeles misteriosamente. El enemigo acecha.

Esta galería de arte, es realmente un lugar donde se reúnen los espías, para realizar el rendez vous.

Simulan que han ido a ver los cuadros, con la intención de poner al Enemigo fuera de escena y despistarlo.

Si sospecnan que los están vigilando, pueden poner en práctica sus planes de emergencia dentro de la

operación...,
e intercambiar en secreto sus mensajes, incluso sin manifestar que se conocen.

Los Buenos Espías intercambian mensajes secretamente, de tal manera que los Espías Enemigos nunca se dan cuenta y quizá nunca sospechen que se conocen el uno al otro. Abajo puedes ver algunos de sus métodos de trabajo.

Si pudieras crear una Red de Espionaje (un grupo de espías que trabajan en equipo) sería una buena idea para elaborar varios planes como éste, y señales de emergencia para un cambio rápido de plan. Más adelante encontrarás cómo hacerlo.

Este espía nunca se reúne con su Contacto, pero va mucho a la misma librería que usa su Contacto.

La librera realmente es el buzón (la persona que guarda mensajes para espías). Se encarga de pasar mensajes.

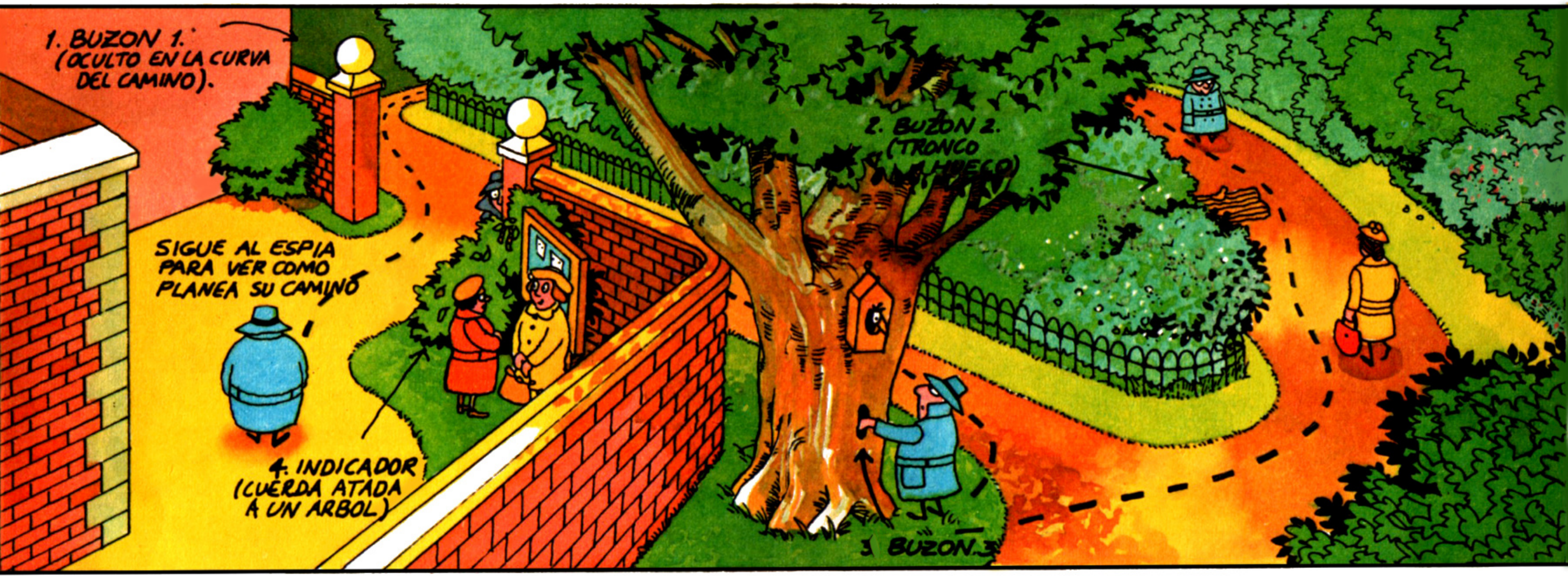
Este espía no se reúne nunca con su Contacto. Le deja los mensajes en un lugar que han acordado previamente.

En el lenguaje de los espías, esto se llama «buzón». Más tarde su Contacto recogerá el mensaje.

Usando Buzones

Es importante tener varios buzones en caso de que uno de ellos esté vigilado por los Agentes Enemigos. También es necesario que cambies de lugar —indicador— donde puedes dejar una señal a tu Contacto, para mostrarle el buzón que has utilizado. Cada uno de estos buzones deben estar en lugares diferentes y separados unos de otros.

Cuando vayas a dejar un mensaje planea el trayecto, porque si es arriesgado usar uno de los buzones, puedes fácilmente utilizar los otros. Camina siempre despacio, deteniéndote para mirar flores o pájaros, en caso de que te sigan. Dirígete al último indicador y deja una señal, mostrando el lugar donde está el mensaje.



Elige un Buzón

Busca un lugar en el que puedas ocultarte de la gente durante un período de tiempo corto, sin levantar sospechas. Mira alrededor con cuidado y observa qué personas van y vienen. Fíjate también en lo que ocurre en horas distintas del día o de la semana.

Acércate a tu buzón desde todas las direcciones, para comprobar cuándo y cómo los transeúntes te pueden vislumbrar. ¿Los verás venir? ¿Qué puedes hacer para eludirlos?

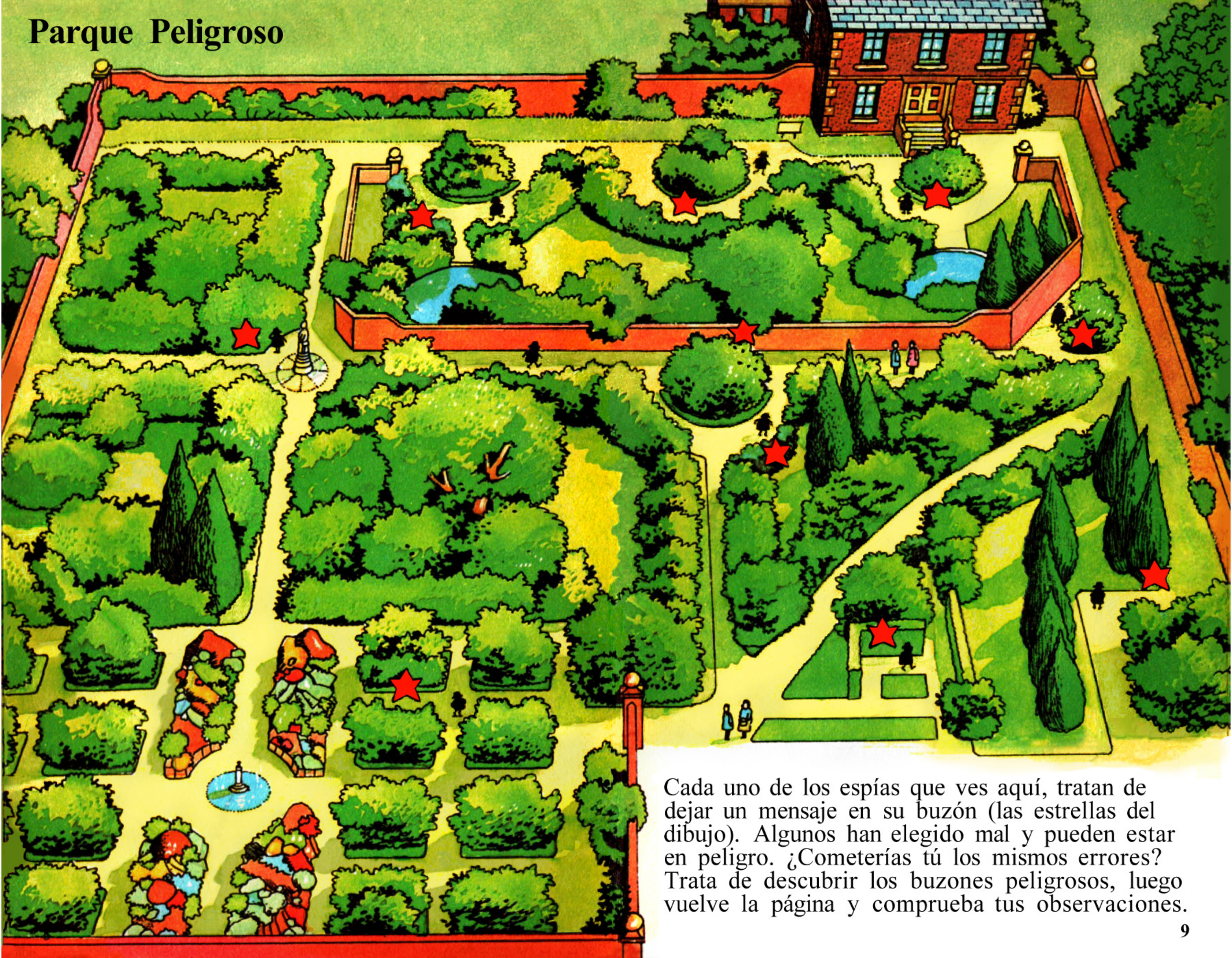
Busca un lugar oculto. Mira las páginas 22 y 23 para obtener más ideas.

Utilizando un Indicador

Piensa, junto con tu Contacto, en varias señales muy sencillas para dejar en el indicador y, que sirvan para informar qué buzón tienes que usar—quizás una marca con tiza o una señal con un fósforo—. En las páginas 14-15 se muestran ejemplos.

Tu Contacto deberá recordar siempre que ha de cambiar la señal en el indicador antes de recoger el mensaje del buzón. Para saber si él tiene el mensaje, no debes correr ningún riesgo extra comprobando el buzón. Simplemente pasa al lado del indicador y mira si está la señal que hiciste.

Parque Peligroso



Cada uno de los espías que ves aquí, tratan de dejar un mensaje en su buzón (las estrellas del dibujo). Algunos han elegido mal y pueden estar en peligro. ¿Cometerías tú los mismos errores? Trata de descubrir los buzones peligrosos, luego vuelve la página y comprueba tus observaciones.

Solución: Parque Peligroso

Estos son los buzones peligrosos

A Aquí el Espía está bien protegido, pero también cualquiera que le siga. El parque tiene muchas curvas, por lo que le es imposible saber si alguien está cerca.

B El tramo del camino en ambas direcciones significa que el Espía puede ser visto a larga distancia. Si alguna persona viniera en esa dirección, el Espía deberá esperar durante un sospechoso y largo tiempo hasta quedarse nuevamente solo.

C El evitar el camino principal para adentrarse
y en otros sin salida producirá sospechas,
D particularmente si lo haces una y otra vez.

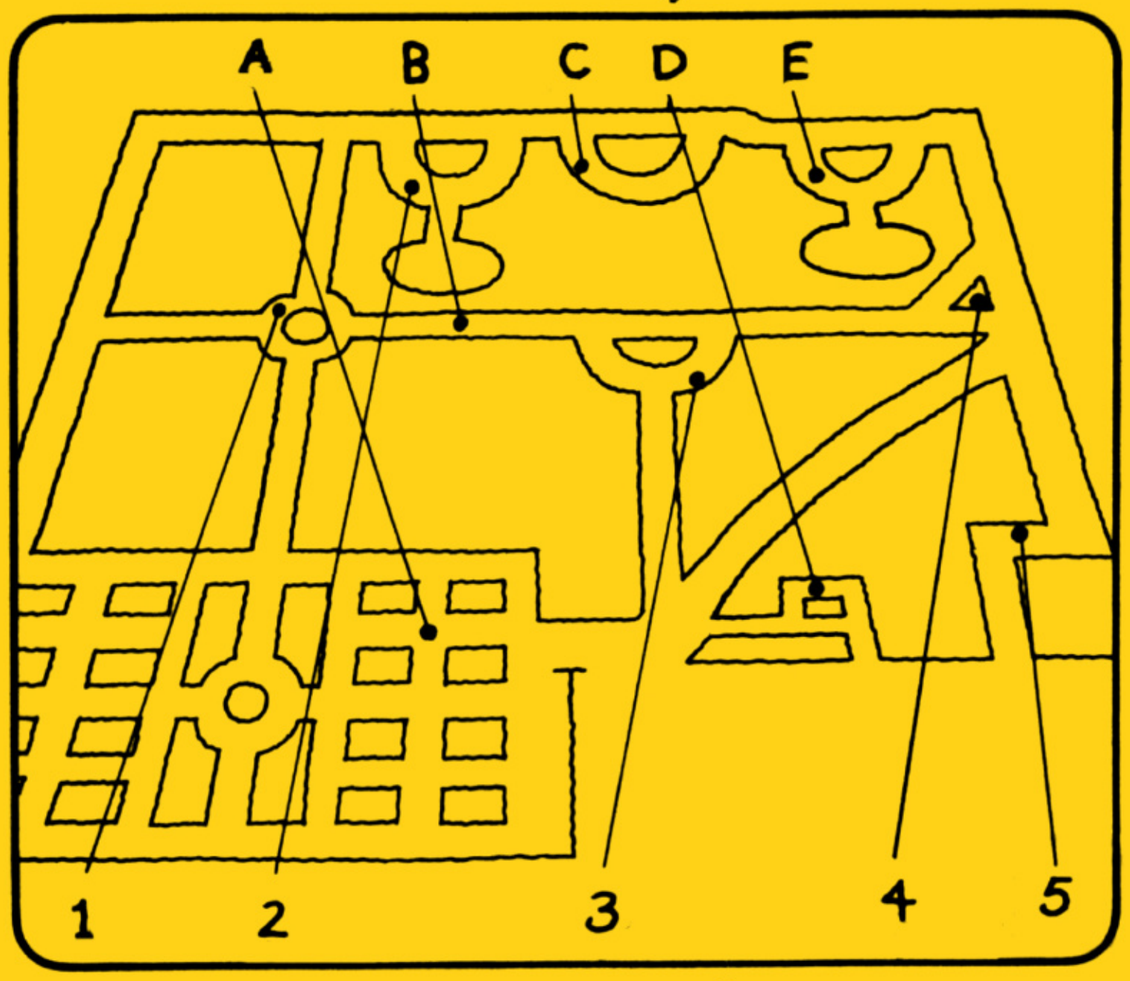
E Este Espía nunca podrá saber si le están vigilando desde el edificio de enfrente. Algún Enemigo puede estar siguiendo cada uno de sus movimientos a través de una ventana.

Estos son los buzones buenos

1 El Espía puede comprobar rápidamente todos los caminos de los alrededores y la esquina con arbustos impide que se le vea, incluso desde una corta distancia.

2 Este Espía puede tener también una buena cobertura y comprobar fácilmente los alrededores antes de comenzar a actuar.

3 Si el Espía viene desde el camino principal (en el que está la estatua) y anda hasta la mitad del mencionado camino, verá toda la zona.



BUZONES BIEN UBICADOS

4 Cualquier lugar en el interior de esta tapia es un buen sitio para un buzón. Desde cualquiera de los dos extremos el Espía puede ver un amplio panorama, y se puede ocultar rápidamente. Pero debe ir desde un extremo de la tapia al otro, comprobando los alrededores.

5 Es un buen punto de observación cada uno de los extremos de este camino. Desde cada uno de estos puntos, el espía puede ver a cualquier persona desde una larga distancia. Si el espía ve a un transeúnte a lo lejos, tendrá tiempo suficiente para ocultar el mensaje.

Hoja-Clave en el Indicador

El indicador que vayas a utilizar no tiene que ser necesariamente secreto, como el buzón. Un Buen Espía sabe cómo dejar señales que difícilmente las puedan ver otras personas, solamente su Contacto las entenderá. El código a base de hojas de árboles que se muestra abajo es un buen ejemplo.

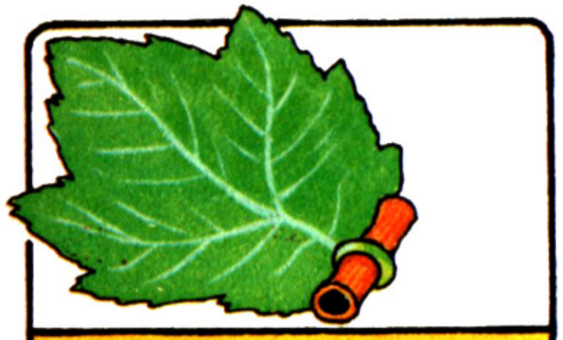
Junto con tu Contacto escribe las señales y su significado, como se muestra aquí. (Este es tu libro de claves.)

TDA (TALLO ENTRE LA HOJA. DESDE DELANTE HACIA ATRAS) —MENSAJE EN BUZON 1.

TAD (TALLO ENTRE LA HOJA, DESDE ATRAS HACIA DELANTE) —MENSAJE EN EL BUZON 2.

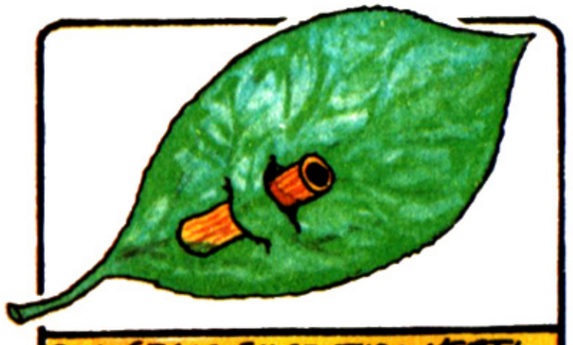
PAA (ATRAVESADO EN LA PARTE DE ATRAS DE LA HOJA) —MENSAJE EN BUZON 3.

PAD (PALO ATRAVESADO EN LA PARTE DELANTERA DE LA HOJA) NINGUN MENSAJE



PTD (PALO ENRROLLADO EN EL TALLO DE LA HOJA, EN LA PARTE DE DELANTE) NO HAN ENCONTRADO EL MENSAJE.

PTA (PALO ENRROLLADO EN EL TALLO DE LA HOJA, EN LA PARTE DE ATRAS) —EVITAR IR A LOS BUZONES— REUNION EN ESCONDRIJO



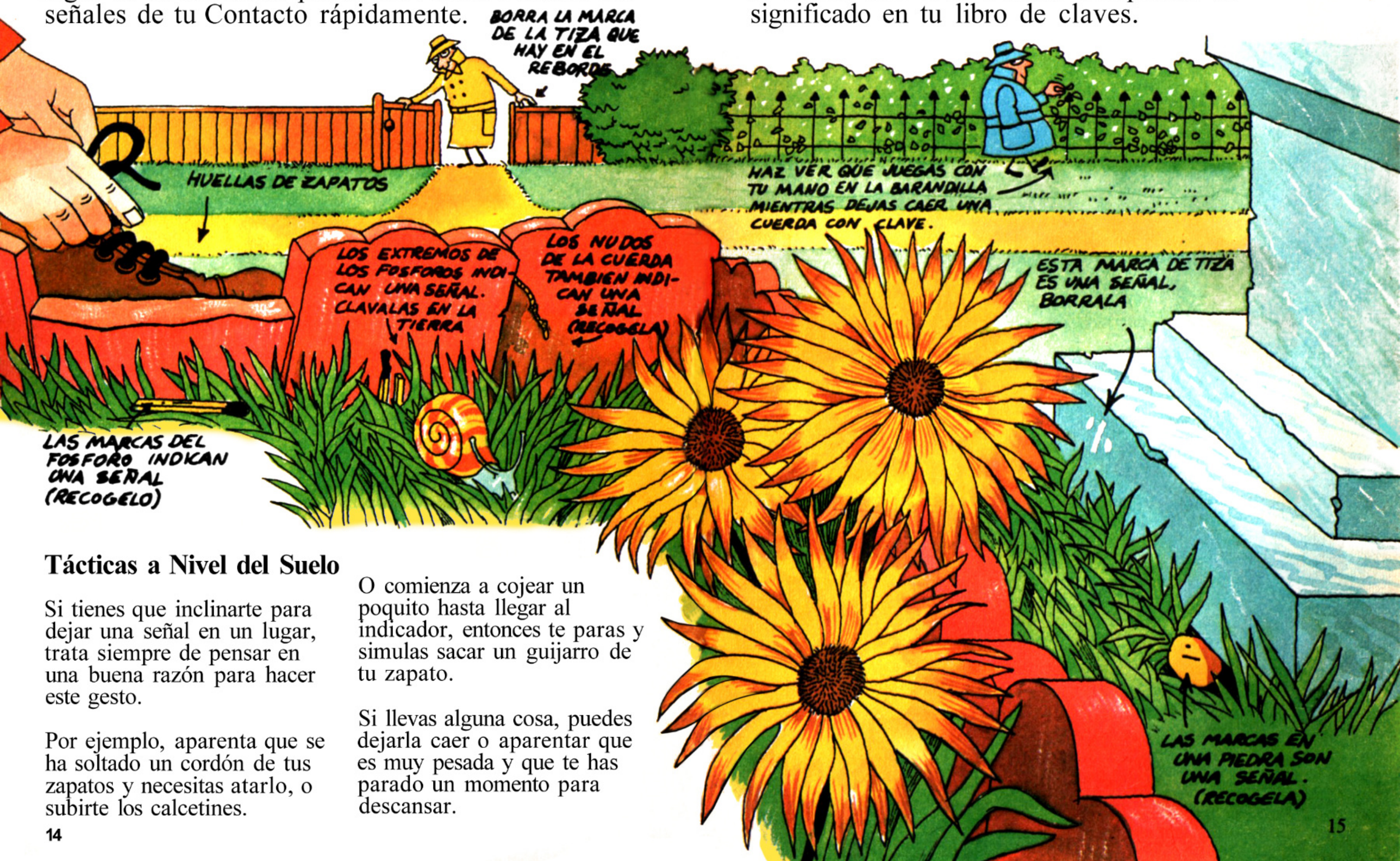
PVA (PALO EN SENTIDO VERTICAL EN LA PARTE DE ATRAS DE LA HOJA) —EVITAR BUZONES— VOLVER MAÑANA.

PVD (PALO EN SENTIDO VERTICAL EN LA PARTE DE DELANTE DE LA HOJA) —ALEJARSE RAPIDO— NOS HAN DESCUBIERTO.

Utilización del Indicador

Estos Espías utilizan varios tipos de indicadores para señales. (En las próximas páginas se muestra la clave de cada una de ellas.) Si haces marcas con tiza, usa un color que no sea muy llamativo. Pon piedras o palos de fósforos en clave, en un lugar en donde nadie pueda moverlos. Elimina las señales de tu Contacto rápidamente.

Compórtate siempre con mucha naturalidad mientras esperas el momento adecuado para utilizar tu indicador. Con la práctica serás capaz de hacerlo, incluso cuando te estén vigilando. Aprende a memorizar cosas como las señales que se hacen con tiza. Puedes comprobar su significado en tu libro de claves.



Tácticas a Nivel del Suelo

Si tienes que inclinarte para dejar una señal en un lugar, trata siempre de pensar en una buena razón para hacer este gesto.

Por ejemplo, aparenta que se ha soltado un cordón de tus zapatos y necesitas atarlo, o subirte los calcetines.

O comienza a cojear un poquito hasta llegar al indicador, entonces te paras y simulas sacar un guijarro de tu zapato.

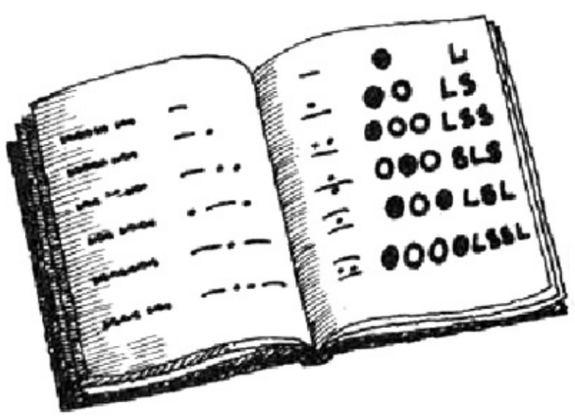
Si llevas alguna cosa, puedes dejarla caer o aparentar que es muy pesada y que te has parado un momento para descansar.

Código Especial de Indicador

El significado de cada una de estas claves del indicador se muestra justo con dos señales: puntos y rayas, nudos largos y cortos, o cabezas y colas de fósforos. Elige los más fáciles para tu indicador. Tu Contacto y tú debéis escribir el significado y guardarlo en una libreta secreta como ésta.

Aquí tenemos cuatro formas distintas para codificar mensajes con puntos y rayas.

Haz un punto negro para mostrar la cabeza del fósforo y un círculo para la cola. Escribe una L para indicar un nudo largo y una S para indicar un nudo corto.



1 MENSAJE EN BUZON Q

2 MENSAJE EN BUZON X

3 MENSAJE EN BUZON Z

4 EVITAR BUZONES PLAN NO, 1

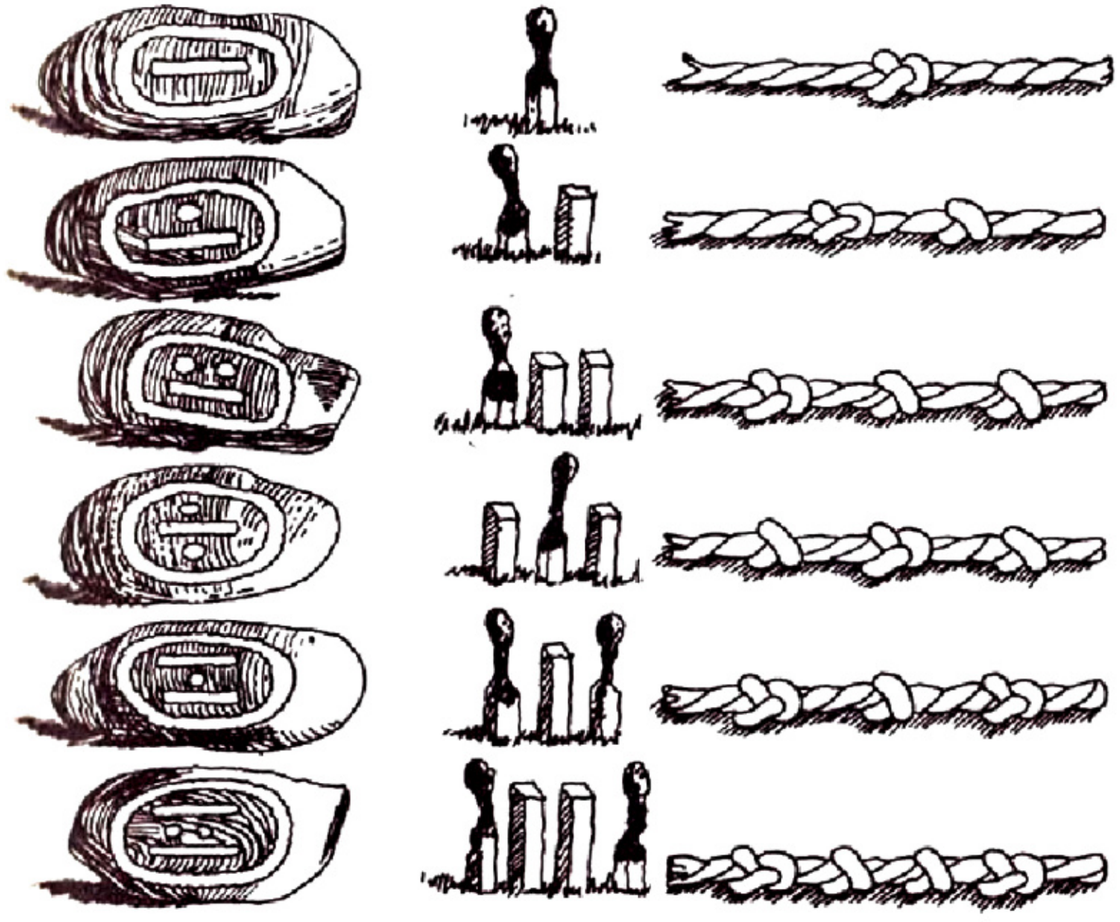
5 EVITAR BUZONES PLAN NO, 2

6 NO HEMOS ENCONTRADO EL MENSAJE

La clave de puntos y rayas puede utilizarse de muchas formas, con una tiza en las piedras o las paredes, o incluso escrita en el palo de un fósforo. Clava la cabeza y la cola de un fósforo en la tierra, en un lugar protegido, próximo a una pared. Puedes colocar una cuerda con un nudo mensajero sobre un palo o unas rejas.

Coloca la cuerda como aquí. Después estira fuerte.

Enlaza la cuerda como aquí. Después estira fuerte.



Mensajes Rápidos Cifrados

Utiliza estas claves para hacer mensajes. Cada uno lleva las letras mezcladas de distinta forma. La clave inicial le dará a tu Contacto la llave.

Si recibes un mensaje y a tu Contacto se le olvida darte la clave del código, intenta utilizar estos ejemplos para encontrar la clave.

Orden Inverso
Escribe el mensaje al revés (1). A continuación divide las letras en diferentes grupos (2).

ESPIA EN LA RADIO
1 OIDAR AL NE AIPSE
2 OI DAR AL NE AIP SE

OI DAR AL NE AIPSE

Comienza escribiendo las letras del mensaje al revés, y observa si forman palabras.

Grupos de Dos Letras
Agrupa las letras de dos en dos (1). Luego invierte el orden de cada par de letras (2).

1 (ES)(PI)(AE)(NL)(AR)(AD)(IO)
2 (SE)(IP)(EA)(LN)(RA)(DA)(OI)

SEIPEA LNRA DAOI

Intenta formar los primeros pares de letras. Puedes unirlas formando palabras.

Grupo Invertido
Escribe el mensaje y sepáralo, haciendo grupos de letras (1). Luego invierte los grupos (2).

1 ESPI AENL ARA DIO
2 IPSE LNEA ARA OID

IPSE LNEA ARA OID

Intenta invertir las letras de cada grupo y trata de buscar alguna palabra,

Letra Oculta
Divide el mensaje en grupos de distinto número de letras (1). Divide cada grupo por la mitad (2). Introduce una letra oculta en los espacios libres de cada grupo (3).

1 ES PI AE NLARAD IO
2 E S P I A E NLA RAD I O
3 EOS PAI ALE NLATRAD IDO

EOS PAI ALE NLATRAD IDO

Tacha la letra central de cada palabra. Intenta formar palabras con el resto de las letras.

Bocadillo
Escribe la primera parte del mensaje dejando espacios entre letras (1). Escribe la segunda mitad del mensaje en los espacios que has dejado (2). Luego divide el mensaje en grupos (3).

1 E S P I A E N
2 E L S A P R I A A D E I N O
3 ELSA PRIA ADEINO

ELSA PRIA ADEINO

Empezando por la primera letra, escribe las impares y a continuación vete añadiendo las otras letras.

Péndulo
Reagrupa las letras del mensaje (1). Marca un espacio para cada letra y escribe la primera de cada grupo en la raya del centro (2). Coloca las demás letras a izquierda y derecha (3).

1 ESPIA ENLARA DIO
2 _ E _ _ E _ _ D _
3 SE
SEP
ISEP

ISEPA AANELR IDO

Escribe la letra central del primer grupo. Añade la primera letra de la izquierda, luego la primera de la derecha, después la segunda de la izquierda, y así sucesivamente. ¿Puedes hacer una palabra?

¿Quién es el Traidor?

Los cuatro espías que se muestran abajo son miembros de una Red de Espionaje internacional. Uno de ellos ha traicionado a su jefe, que ha sido raptado. ¿Quién es el traidor y quién será el nuevo jefe?. Descifra sus mensajes (escritos en Claves Rápidas) para saber quiénes son. (Comprueba tus respuestas en la última página.)

Has descubierto que los nombres en clave de los espías son Owl, Elk, Bat y Fox. (Busca estas letras para que te resulte más fácil y rápido descifrar los mensajes). Ninguno de los espías (excepto el jefe) se supone que saben los nombres en clave de los otros. Pero ambos, el traidor y el nuevo jefe, te han dado las suficientes pistas para que sepas quiénes son.

Escondiendo un Mensaje

Aquí hay varias ideas para buscar lugares donde esconder mensajes. Cada flecha del dibujo indica el lugar donde están ocultos los mensajes. Los Buenos Espías siempre están buscando lugares nuevos para ocultar sus mensajes secretos. Si sobresale una parte del mensaje, cúbrelo con tierra para camuflarlo.

Decide con tu Contacto el lugar exacto para esconder mensajes y aseguraros de que se elige un lugar que luego sean capaces de encontrar.

Enrolla el mensaje y ajústalo bien para que se note menos y para que a tu Contacto le resulte más fácil tomarlo. Atalo con un hilo o goma.

Si pones el mensaje en un lugar muy estrecho, deja que sobresalga 1 cm de hilo. Tu Contacto podrá tirar de él para sacar el mensaje.

Enrolla una hoja en un lápiz y átalo con un hilo hasta que se seque. Guárdalo en una caja de fósforos hasta que lo necesites.

Haz un agujero en el centro de una caña pequeña. Después introduces papel de lija en su interior, para terminar de vaciarla.

Escondrijos

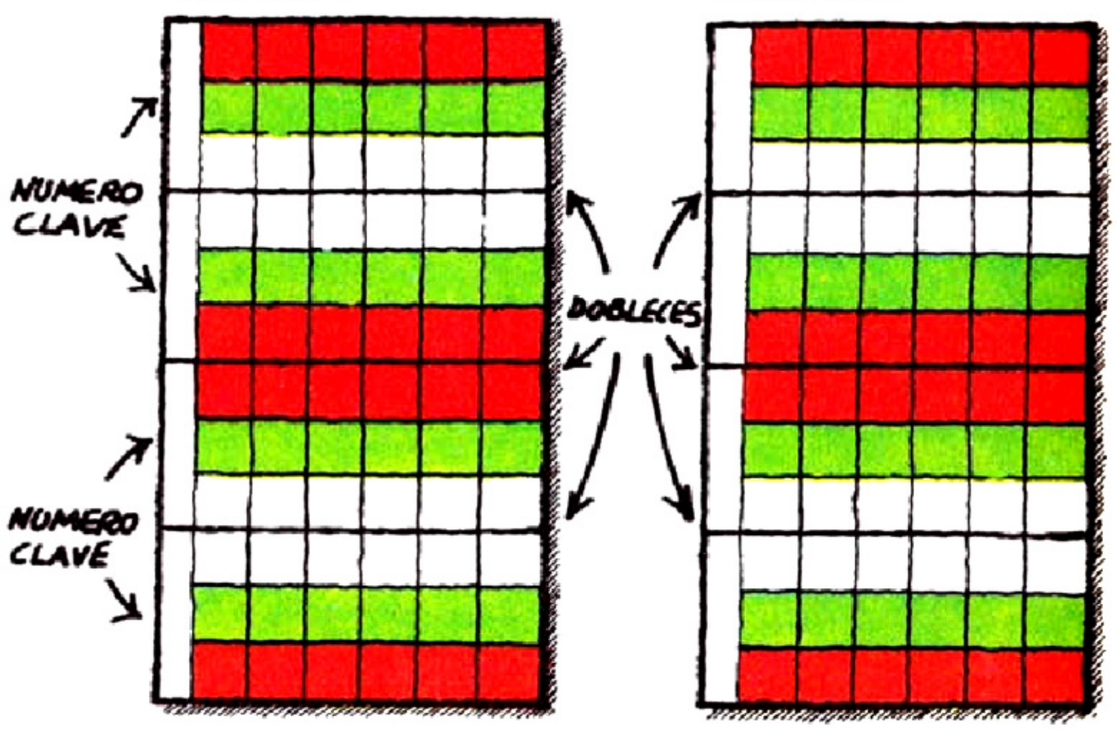
1. Debajo de la raíz de un árbol o un arbusto.
2. En la hendidura de un árbol o arbusto, o en un poste.
3. Debajo de una valla o arbusto, enmascarado como una hoja o un palo, u oculto en un rollo de plasttlina de color tierra.
4. Debajo de un banco.
5. Detrás de una placa.
6. Debajo de las plantas trepadoras o entre el césped.
7. Entre las piedras del pedestal de la estatua.
8. Debajo de alguna losa floja del pavimento.

Código de Bolsillo

Con este código de cartas, que se dobla lo suficiente como para entrar en una caja de fósforos, puedes hacer hasta 12 claves diferentes. En cada clave, cada letra o número del mensaje se intercambia con otras letras del alfabeto, o con un número diferente. Abajo vemos el modelo.

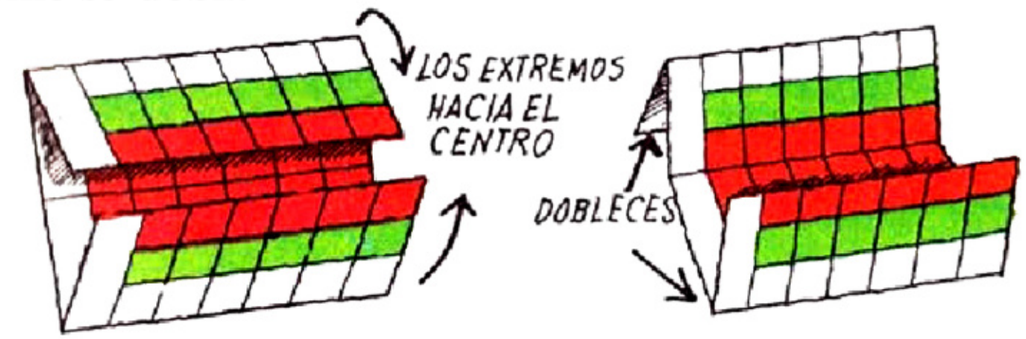
Las distintas formas de doblar las cartas indican diferentes alfabetos. Estos se marcan con números clave en los bordes. Indícale a tu Contacto cuál es el número clave que usas.

Modelo 1 **Modelo 2**



Utiliza cartulina fina, justo del tamaño que mostramos aquí. Dibuja las líneas y píntalas. Copia las letras y los números por un lado, exactamente igual que en el Modelo 1. Vuelve la cartulina del revés y dale la vuelta de abajo arriba.
Ahora copia el Modelo 2 sobre esta cara. Utiliza tres colores diferentes. Asegúrate de cambiar el color de cada hilera, al igual que en los modelos.

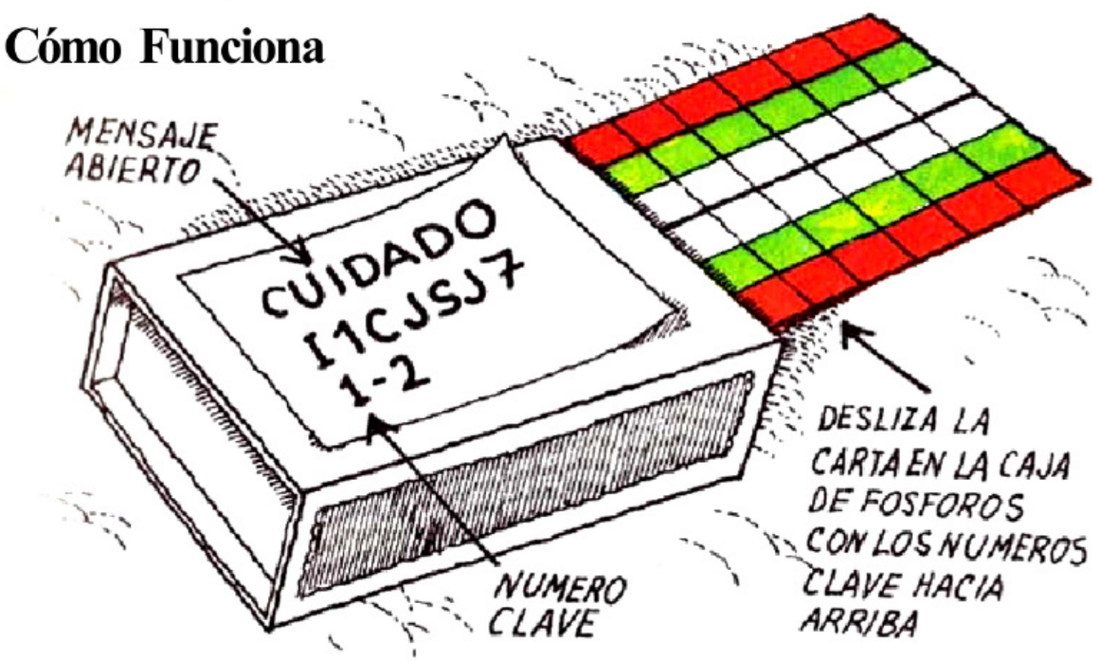
Cómo se dobla



Dóblalo de tal manera que se puedan ver las claves 1-2, 3-4. Dóblalo en el otro sentido para ver las claves 5-6, 7-8. Los extremos hacia el medio muestran las claves 4-1. 2-3, 6-7 y 8-5.

Dobla el borde superior hacia abajo y el borde inferior hacia arriba para las claves 2-5 y 6-1. Dóblalo en el otro sentido para las claves 4-7 y 8-3

Cómo Funciona



Para codificar un mensaje, primero escríbelo con claridad, como aquí. (Un mensaje que no vaya en clave se le llama «abierto» o «claro».) Elige tu número clave. Debajo de cada letra del mensaje, escribe la letra o el numero en la misma columna y en el mismo color.

Por ejemplo, en la clave 1-2, que vemos aquí, la letra clave para C es T y para U es K. Para descifrar el mensaje, dobla la carta mostrando los números claves. Después, debajo de cada letra clave o número, escribe la letra en el mismo color y en la misma columna.

Practica de Interrupción de Claves

Los Buenos Espías comprueban su habilidad y la mantienen practicando el intercambio de mensajes en clave. Las personas con experiencia en descifrar mensajes utilizan unas claves muy complicadas, y hacen sus mensajes tan difíciles de descifrar como les sea posible. Los agentes sin experiencia comienzan utilizando claves muy faciles, y se puede incluso ayudarles. dando datos y pistas.

Para empezar, inténtalo con claves sencillas de sustitucion. Estas son claves en las cuales las letras del mensaje son intercambiadas con letras de un alfabeto especial, como los del codigo de bolsillo de la pagina 24, o el alfabeto codificado de la página 58. Para ayudar a tu compañero puedes darle una pista, como el nombre de un mes, el día de una semana u otra cosa similar.

Trata de descifrar este mensaje para que veas cual es su mecanismo. Esta escrito en el alfabeto del código de bolsillo. La segunda es un número del 1 al 5.

6E1 2H01 890O E1 7307XHE1 Z0 89012HW H0Z Z0 01F3W1 10 H0983HW8 YE8 8E1E2HE1 012W 8EYR0 08 06 Y9WH206 Q080HW6.

Trucos para Descifrar

Cuando descifres un mensaje, escríbelo en un cuaderno grande con mucho espacio debajo de cada línea. Tan pronto como descubras la letra

del abecedario equivalente a una letra del código, escríbela debajo de la letra del código a lo largo de todo el mensaje.

Intenta buscar las vocales AEIOU, ya que cada palabra tiene al menos una.

Observa que los signos de puntuación ayudan a descifrar un mensaje, por lo tanto no los utilices en mensajes cifrados.

Intenta mirar las palabras con ojos de Espía. Los crucigramas y los juegos de palabras ayudan para adquirir práctica.

Concurso para Descifrar Mensajes

Una persona cifra un mensaje en secreto y los otros intentan descifrarlo.

El descifrador utiliza un código de claves secretas (en la página 58 se ve cómo hacerlo). Escribe el mensaje con alfabeto normal, y debajo pon las letras claves. A continuación di en voz alta las letras del código de cada palabra, para que los demás las escriban. Cada mensaje debe contener al menos 15 palabras. Las letras del código han dc formar los mismos grupos que las palabras normales.

Cada descifrador comienza con 10 puntos. Puede preguntar en secreto el significado de una palabra, pero cada vez pierde un punto. La persona que descubre el mensaje completo, perdiendo el menor número de puntos, es el ganador.

Comprueba Tu Seguridad: 1

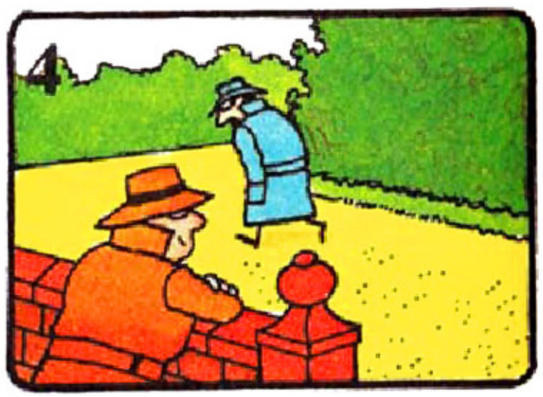
Para que una Red de Espionaje tenga éxito debe comprobar su propia seguridad. Si sospechas **que** alguien te vigila cuando estás en tu zona de operaciones para entregar o recoger un mensaje, aquí tienes varias formas de descubrirlo.

Si sabes que te están siguiendo, debes averiguar si es alguien que pertenece a una Red de Espionaje enemiga. El truco consiste en conseguir que el Espía Enemigo se vaya de tu zona de operaciones.

Nunca mires directamente al sospechoso, a menos que estés seguro de que él no te mira a ti, o que no puede verte.

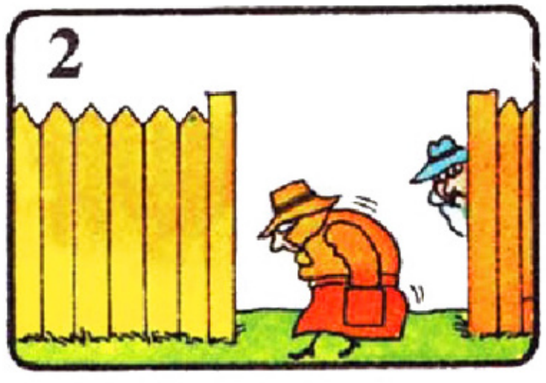
Haz ver que no te interesa o que no te has dado cuenta de que está allí, aparentando gran indiferencia.

Un sospechoso quizá te observa a ti solamente, porque tú le has observado a él. Si es así, aléjate y no muestres más interés hacia él.

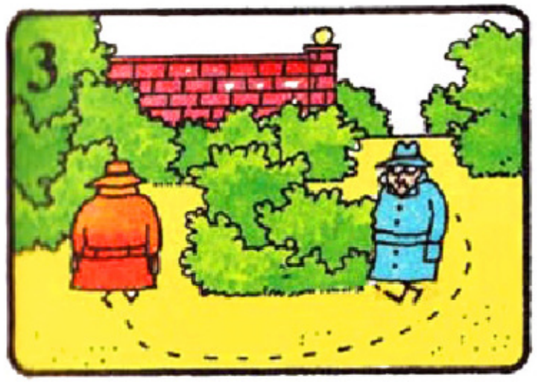


Si el sospechoso te vigila, manifiesta claramente que tú también le observas a él. Probablemente desaparecerá y tendrá más cuidado.

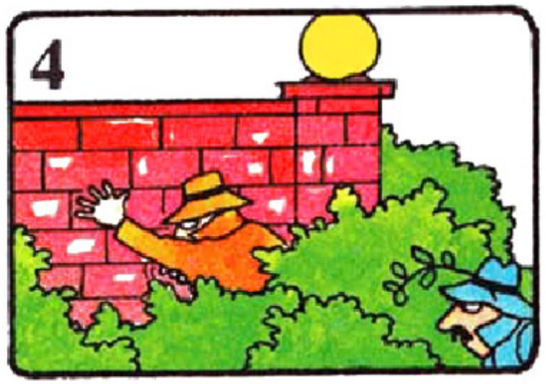
Elige un buzón falso que puedas vigilar sin que nadie te vea, y no dejes nada en él. Esto es una pista falsa.



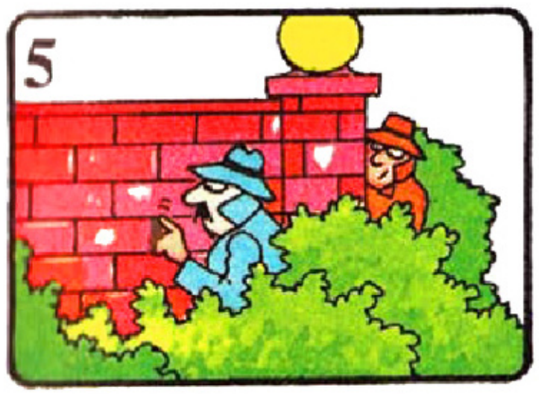
Consigue que el sospechoso te siga. Compórtate de forma que llames mucho la atención.



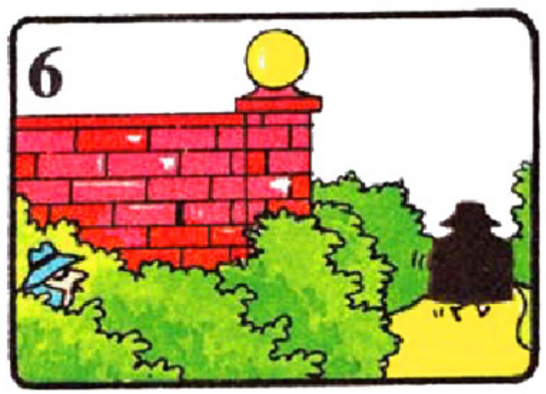
Cuando estés seguro de que te está siguiendo, lleva al sospechoso hasta el buzón falso, dando un rodeo.



Dirígete hacia el buzón, pero no dejes que el sospechoso vea si recoges o dejas un mensaje.



Después te vas.
Cuando te hayas alejado, el sospechoso comprobará el buzón. Si está vacío, pensará que tú has recogido el mensaje.



Ahora, el sospechoso se oculta. Vigila el buzón falso esperando que alguien venga a dejar un mensaje, y en ese momento desapareces.

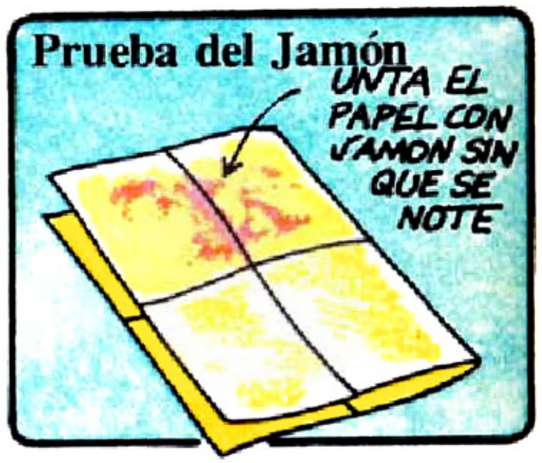
Comprueba Tu Seguridad: 2

Si los agentes Enemigos descubren vuestros buzones, leerán los mensajes, los copiarán y tratarán de descifrarlos. A esto se le llama interceptación. Como ellos dejan los mensajes en su sitio, tú no sabrás si se han enterado, a menos que lo compruebes. Aquí tienes varias maneras de saber si tus mensajes han sido interceptados.

Prepara y dobla el mensaje para ocultarlo. Lo desdoblas y metes dentro dos tiras pequeñas de papel blanco o hilo. Lo vuelves a doblar y pones más papel o hilo en el segundo doblez. Finalmente

doblas el mensaje. Cuando vayas a comprobarlo, desdoblas el papel y verás si están todavía las tiras. Si no están, es porque se han caído cuando lo abrió el interceptor.

Lacra las esquinas del papel con un poco de pegamento. Después doblas el mensaje. Al abrir el papel, el pegamento se romperá fácilmente.



Dobla el mensaje y vuélvelo a abrir. Frota ligeramente el revés del papel con jamón. De esta manera, quedarán marcadas las huellas de los dedos. No lo toques con tus dedos.

Claves Descifradas

Tú sabes que los Enemigos han leído el mensaje. Pero, ¿han descifrado tus claves? Aquí tenemos la manera de saberlo.

Escribe un mensaje en clave abierta, diciendo que todos los futuros mensajes se depositarán en un nuevo buzón. Indica dónde está ese nuevo buzón y qué clave vas a usar. Dale un nombre. Después escribes un mensaje con letras mezcladas, de tal manera que parezcan claves. Se le llama Clave Falsa.

Esconde el papel en el nuevo buzón —llamado Buzón Falso—. Utiliza uno de los mensajes comprobados. Ten mucho cuidado de que no te vean en el Buzón Falso, porque de lo contrario no sabrás si el mensaje en clave abierta llegará al Espía Enemigo. Compueba la interceptación.

Engañando al Enemigo

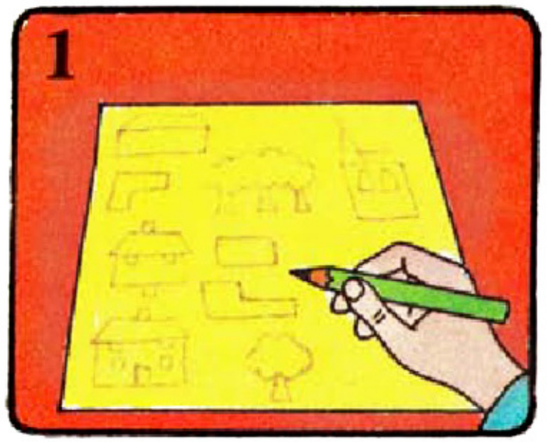
Ahora ya sabes que tus claves han sido descifradas y tus buzones secretos interceptados. Así es como se engaña a los Espías Enemigos. Busca otro buzón. Cambia las claves por otras diferentes. Los buzones nuevos deben estar alejados de los interceptados.

Para evitar que los agentes Enemigos sospechen que has cambiado tus buzones, deja tos mensajes en Claves Falsas en los viejos buzones. Busca nuevos Correos para depositar y recoger los mensajes, como tienes por costumbre,

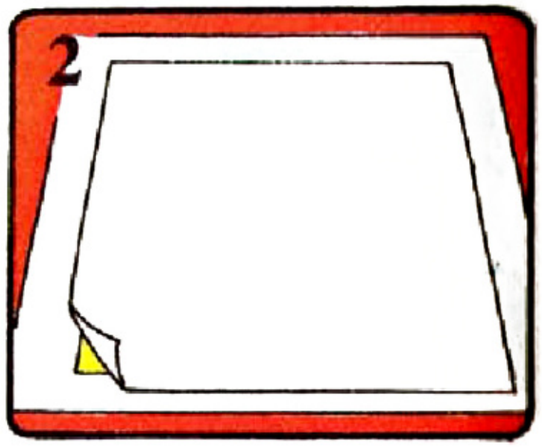
Secretos que Desaparecen

Aquí tenemos una buena fórmula para mantener trayectos secretos. En un esbozo de un mapa. También puedes utilizarlo para tus buzones secretos, para lugares de encuentro con tus Contactos, o incluso para los sitios donde crees que operan los agentes Enemigos. Las marcas son invisibles, pero las puedes hacer visibles.

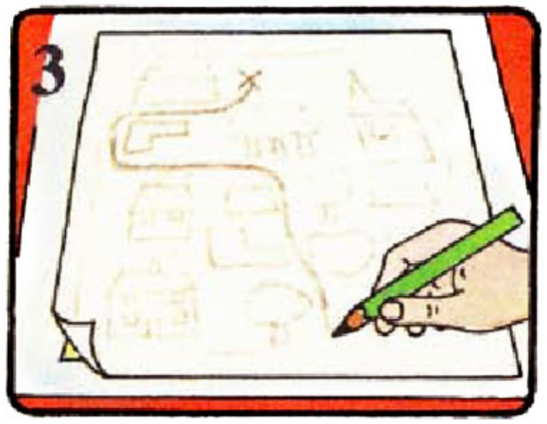
También puedes utilizar estas marcas que desaparecen para guardar notas secretas, tales como el nombre clave de los Contactos.



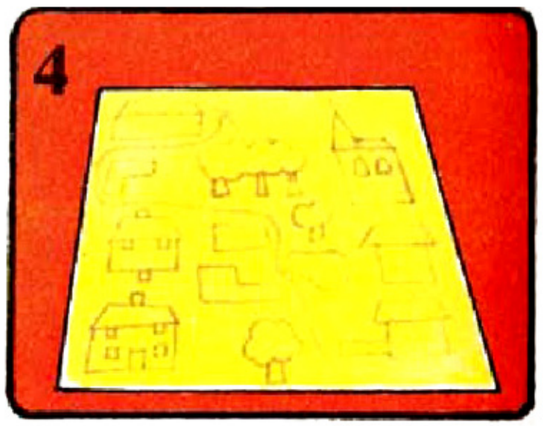
Con un lápiz dibuja la zona que te interesa. Señala lugares muy conocidos, tales como escuelas o parques.



Humedece el mapa con agua fría. Mételo debajo de un periódico y después pones encima un papel limpio.



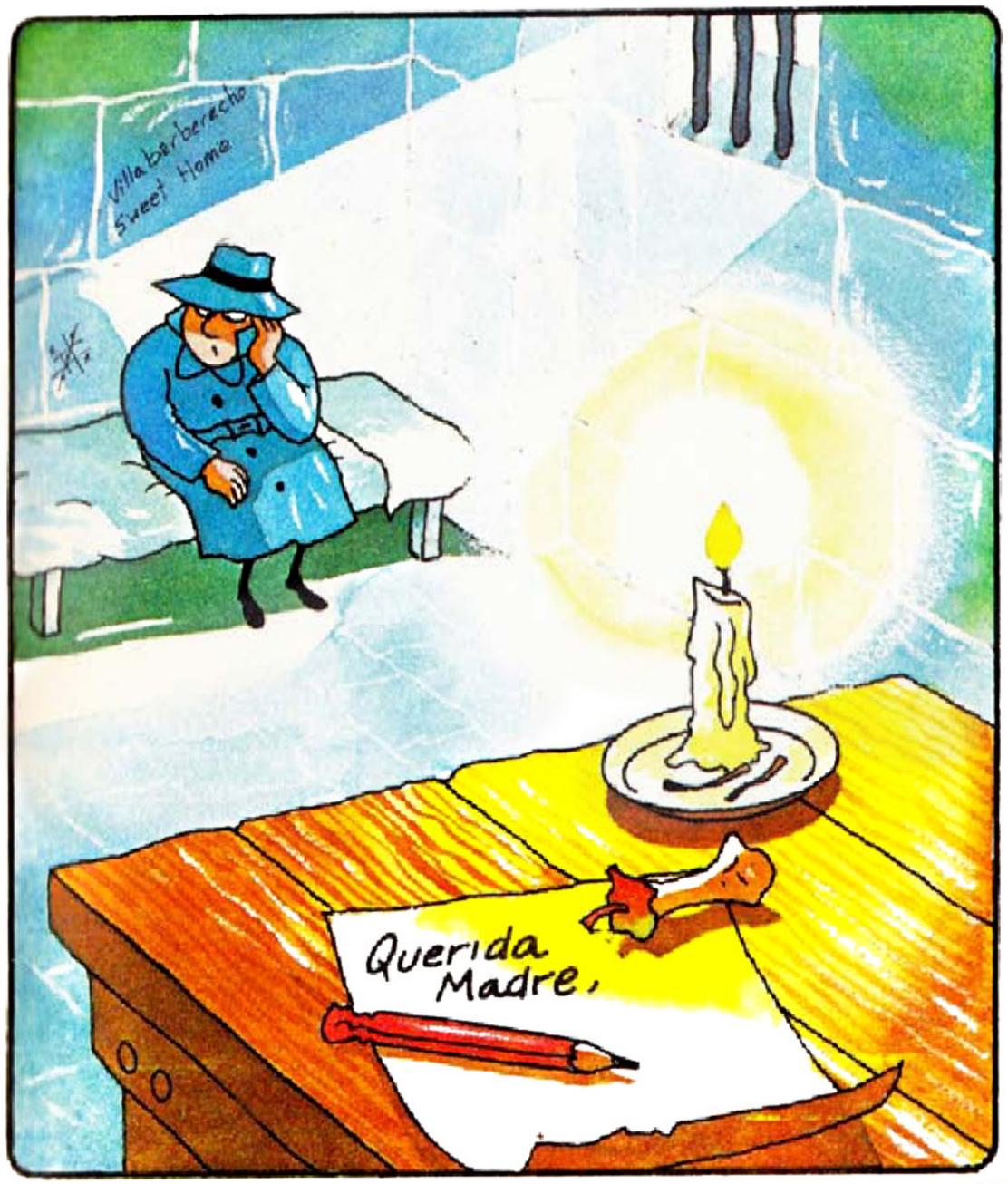
Señala el trayecto, o los buzones, fuertemente con un lápiz. Cuando el mapa se seque, las marcas desaparecerán.



Para leer el mensaje, humedece el mapa otra vez y las marcas secretas volverán a aparecer. Seca el mapa para que desaparezcan.

Prueba para un Espía

Imagínate que tú has sido capturado y hecho prisionero por el Enemigo. No tienes armas ni equipo de espía, solamente tienes lo que vemos en el dibujo. Tus secuestradores te han permitido escribir una carta, pero sabes que no ha de parecer en absoluto sospechosa. ¿Cómo puedes utilizar esta carta para enviar un mensaje a tu Red de Espías pidiendo ayuda? Vuelve la página y mira...



Tintas Invisibles

Tus capturadores no saben que «Madre» es el nombre clave de tu jefe —y tienes todo lo que necesitas para escribir un mensaje invisible entre las líneas de tu carta—. De hecho, tiene tres métodos. Sigue leyendo y verás...

Moldea la punta del palo de un fósforo frotándolo contra una piedra. (Si no estás prisionero utiliza papel de lija, ya que es mucho mejor.)

Humedece el fósforo con saliva y escribe suavemente, como en el dibujo. Mira el papel al trasluz para comprobar lo que has escrito.

Introduce el palo del fósforo en una manzana y saca un poco de jugo. Después escribes con este jugo.

Con cuidado saca un poco de cera de la vela. Intenta sacar tiras largas.

Con el calor de tus manos, calienta la cera. Cuando esté caliente le das la forma de un lápiz. Después escribes.

Las iniciales utilizadas en la dirección de la carta, son la señal para «Madre» de que la carta contiene un mensaje secreto urgente.

La carta contiene claves que «Madre» puede descifrar. En las páginas siguientes se muestra la estratagema de estas claves o «indicaciones».

Para ver el mensaje escrito con saliva, el espía jefe pasa por el papel un pincel humedecido con tinta. El mensaje aparecerá.

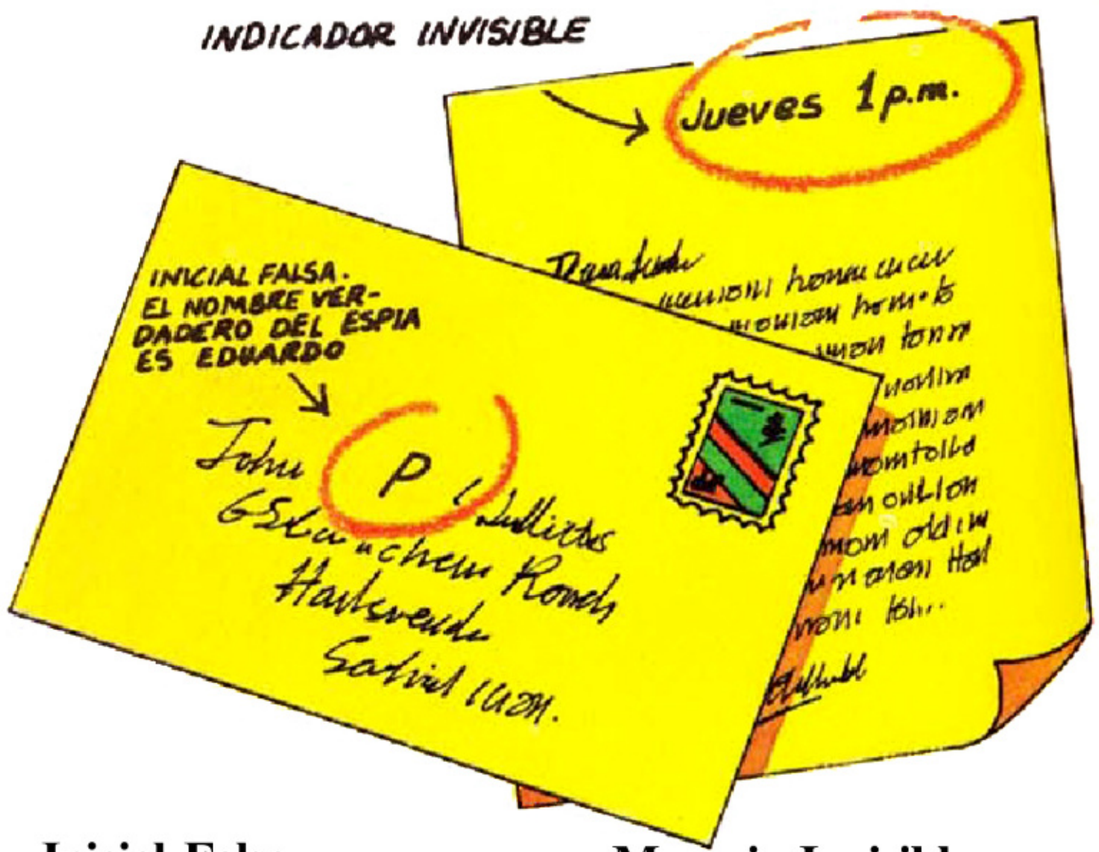
Para ver el mensaje de cera, el espía jefe esparce polvo de tiza por él y después lo sacude. La tiza solamente se pega en la cera.

Para ver el mensaje del jugo, lo calienta en el horno templado, de forma que el jugo se «cuece» y se oscurece.

Ahora él ya sabe dónde estás y tiene el plano del edificio en el que estás recluido, de esta manera podrá organizar tu fuga.

Indicadores Secretos

Las cartas a otros miembros de tu Red de Espías deben contener claves para mostrarles lo que esperan. Aquí hay un buen sistema que puedes utilizar. Asegúrate de que todas las personas saben lo que significa cada clave.



Inicial Falsa

Utiliza esta clave en el sobre para indicar que éste es un mensaje de espía y que debe tomarse con cuidado. Funciona de la siguiente manera:

1 Inicial falsa después del nombre significa «mensaje invisible en el interior».
2 Inicial falsa antes del primer apellido significa «mensaje en clave, abrir en secreto».

Mensaje Invisible

Acordar un día concreto de la semana para indicar cada forma de descubrir el mensaje (polvos, calor y agua). Escribe una hora determinada para señalar los lugares donde vayas a escribir el mensaje, tales como:

1 pm-En los bordes
2 pm-Entre líneas
3 pm-En la parte de atrás de la carta
4 pm-Dentro del sobre

Comprobando la Escritura Secreta

Toma precauciones cuando compruebes un mensaje interceptado o que no tiene indicador. En primer lugar, levanta el papel en ángulo con la luz, para ver si hay alguna señal. Sigue las instrucciones del cartel.

Prepara todos los materiales para comenzar rápidamente. El polvo lo puedes obtener de la tiza, el café, la mostaza, la pimienta, y también te sirve la arena.

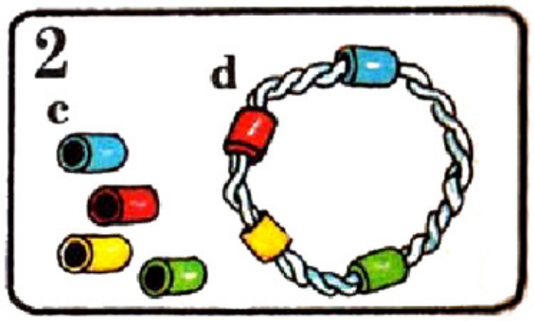
Para obtener la pintura, mezcla a partes iguales agua y tinta (o pintura al agua). El calor lo obtendrás mejor de una bombilla que de un horno. Coloca el papel cerca, pero muévelo para que no se queme.

Anillo Secreto

Este es un medio fácil de mantener la comunicación con tus Contactos. Utiliza señales de distintos colores en un anillo para pasar mensajes sin levantar sospechas entre los **agentes** Enemigos.

Lleva el anillo con una o dos de las señales visibles cuando quieras pasar un mensaje. **Intenta** cambiar de color o ponerte el anillo en otro dedo con toda naturalidad.

Corta un trozo de alambre lo suficientemente largo como para hacer un anillo doble que sirva para tu dedo corazón (a). Enrolla los dos alambres muy apretados (b).

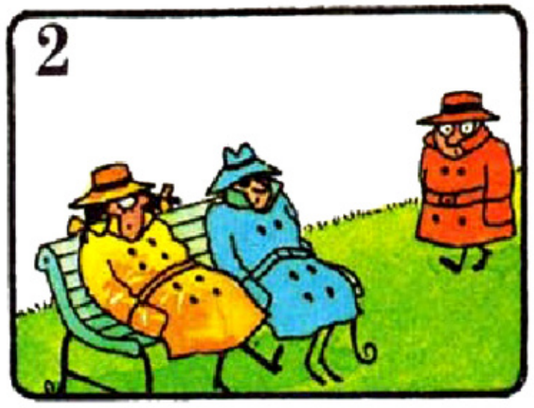


Prepara cuatro tubitos de papel y pinta cada uno de un color (c). Introdúcelos por un extremo y sujeta los extremos del anillo (d). Así quedará preparado.

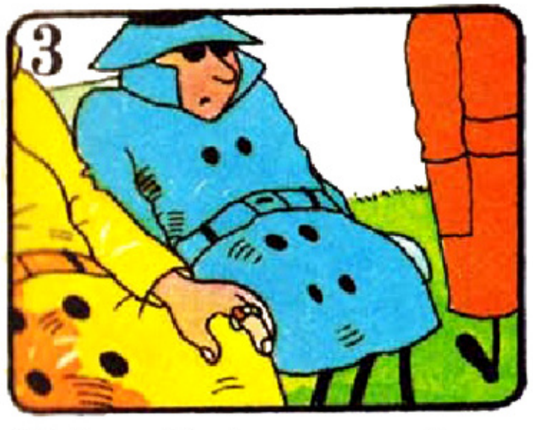
Libro de Claves Secretas

Prepara un libro de claves secretas para recordar lo que significan los diferentes colores en cada dedo. Si el Enemigo descubre tu libro de claves, puedes escribir las palabras en clave o utilizar iniciales.

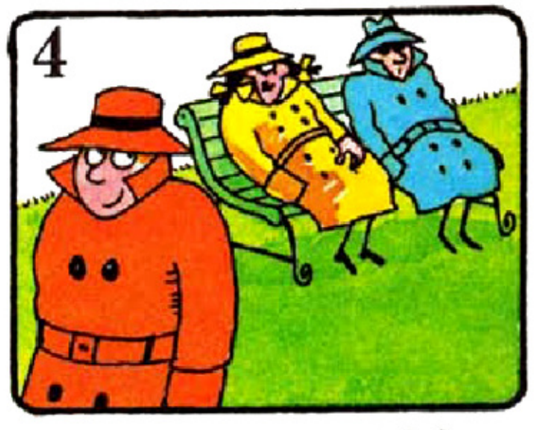
El Buen Espía está esperando a su Contacto cuando aparece un Espía Enemigo y se sienta a su lado.



El Contacto llega. ¿Cómo puede impedirle el Buen Espía que revele su identidad?



El Buen Espía se pone el anillo en el dedo índice con una señal roja. Esto significa. PELIGRO.



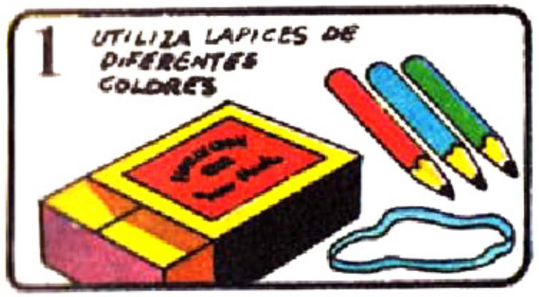
El Contacto ve la señal de aviso y pasa de largo, sin que el agente Enemigo sospeche nada.

Señales de Emergencia

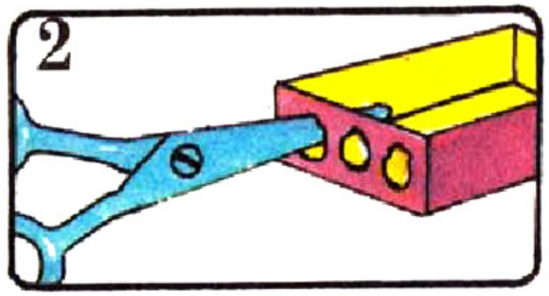
Aquí hay algunos ejemplos más de claves sencillas que te ayudarán a pasar mensajes secretos a tus Contactos. Guarda un libro de claves secretas, al igual que en las páginas anteriores, así no te olvidarás del significado de las diferentes señales.

Invéntate una clave para pasar un mensaje a tu Contacto en una conferencia o reunión sin que el Enemigo lo sepa. Simplemente coloca tus lápices, gomas, reglas y otros objetos en distinto orden sobre tu pupitre.

Juego de Lápices en Clave

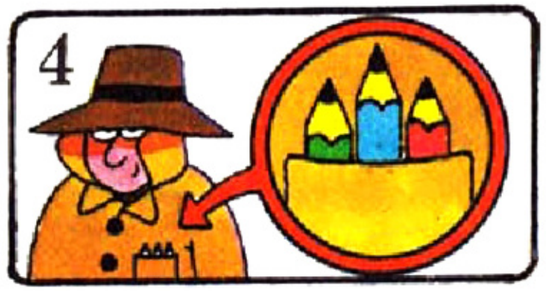


Para hacer esto, necesitas una caja de fósforos, tres lápices de colores y una goma.



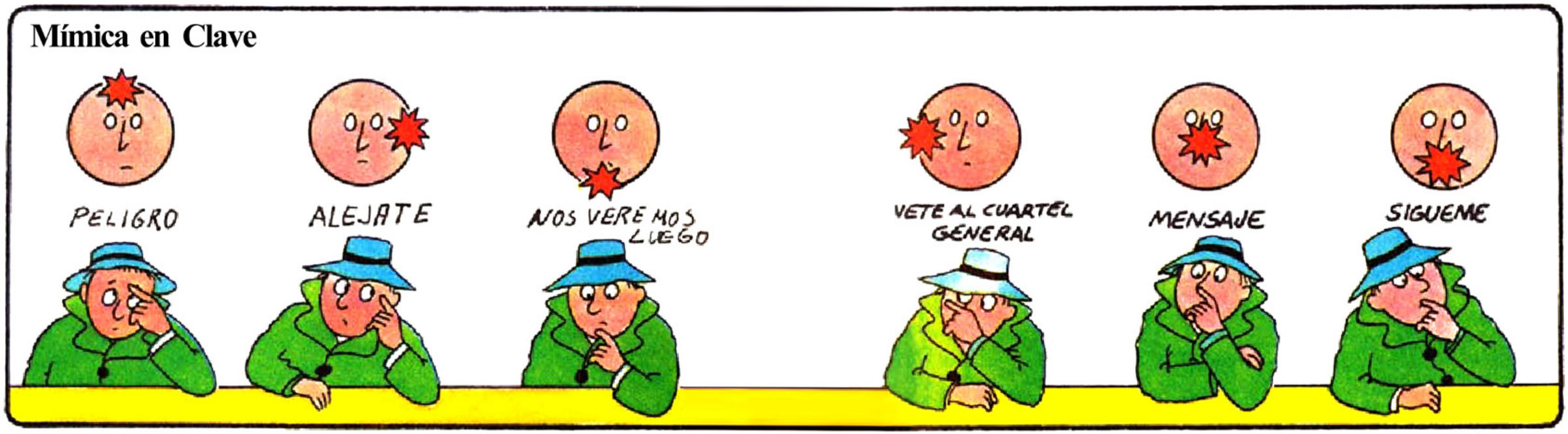
Haces tres agujeros en un extremo de la caja, lo suficientemente grandes como para que quepan los lápices.

Coloca la goma alrededor de la parte de abajo de la caja. Esto evitará que se cierre.



Coloca los lápices en orden, de acuerdo con la clave, y los metes en el bolsillo de arriba.

Mímica en Clave



Estos gestos tan sencillos son probablemente los más fáciles de utilizar en caso de emergencia, Siéntate y coloca el dedo índice en diferentes partes de tu cara para pasar mensajes. Apoya la cabeza en la mano y continúa sentado hasta que tu Contacto se entere que le estás haciendo señales

Mensajes en los Periódicos

Los periódicos y revistas son muy útiles para pasar mensajes secretos. Uno de ellos, con un mensaje en su interior, se puede dejar en cualquier sitio sin levantar sospechas. Es tan secreto que sólo lo comprenderá un Contacto.

Usa una de estas dos formas para escribir el mensaje y deja el periódico o revista en el lugar donde la gente normalmente lo lee. Lo puedes arrojar en una pequeña papelera, o dejarlo en el asiento de un tren o autobús, o en la mesa de un café. Pero tu Contacto debe estar preparado para recogerlo a tiempo, porque de lo contrario lo puede encontrar un agente Enemigo.

Mensaje en un Crucigrama

Muchos periódicos y revistas contienen crucigramas. Llena los cuadros que están en blanco con el mensaje. Escribe solamente las verticales. Rellena los otros cuadros con cualquier letra para completar el crucigrama. Deja el periódico para que lo recoja tu Contacto. Nadie se va a molestar en mirar un crucigrama que ya está hecho. Esta es una forma de pasar un mensaje urgente.

En la primera página de los periódicos, entre otras cosas está la fecha. Haz un pequeño agujero con un alfiler sobre el número de la fecha. Esto le indicará a tu Contacto la página en la que está el mensaje.

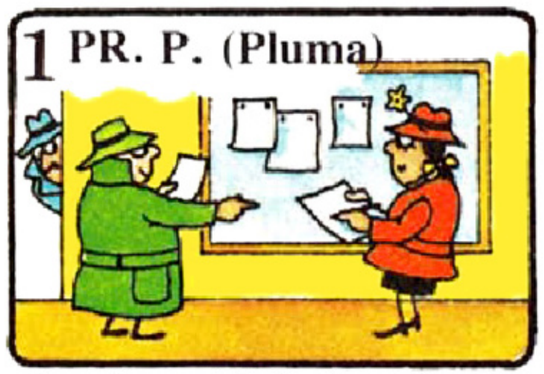
Abre el periódico por esta página. Utiliza el alfiler para hacer agujeros sobre las letras con las que quieras hacer el mensaje. Haz otro agujero entre el espacio de la columna para mostrar el final de la palabra del mensaje.

Para leer el mensaje, dobla el periódico de tal manera que la página con los mensajes no tenga por detrás ninguna otra. Levanta el periódico para mirar al trasluz. Entonces podrás ver los agujeros en secreto. De esta manera serás capaz de leer, aunque te estén mirando, y sin levantar sospechas en la persona que te mira.

Planeando un Lugar para Reunirse

Los miembros de la Red de Espionaje necesitan varios planes de emergencia para reunirse en un lugar secreto y pasar mensajes. Estos planes pueden tener nombres en clave, tales como PR (Plan de Reunión) A, B o C. Un Espía puede enviar mensajes a su Contacto, diciendo simplemente PR. Q o PR..Y. Después se reúnen en el lugar de encuentro, fingiendo no conocerse.

Aquí vemos varias formas para pasar mensajes

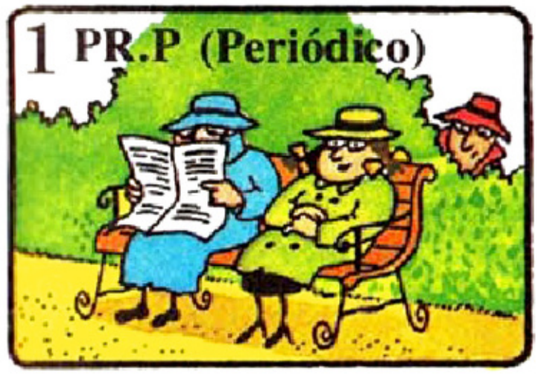


Reuniros ai lado de un tablón de anuncios. Permanece cerca del Contacto, simulando que tomas notas. Pide una pluma.

Devuélvele otra pluma que parece ser la misma. El mensaje está oculto en el interior o enrollado en la funda de la pluma.

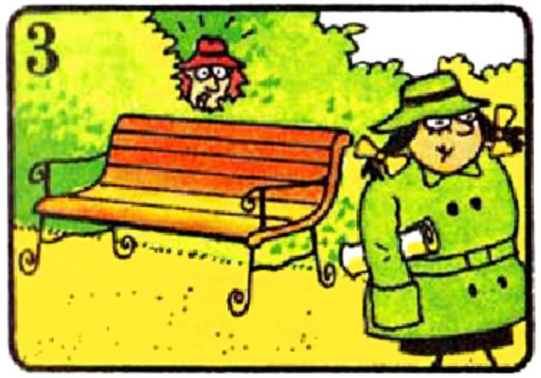
Reúnete en un edificio público o en un centro turístico. Fingir no conocerse el uno al otro.

El Espía pide prestado el mapa. Saca el mensaje que está oculto en el interior y devuelve el mapa.

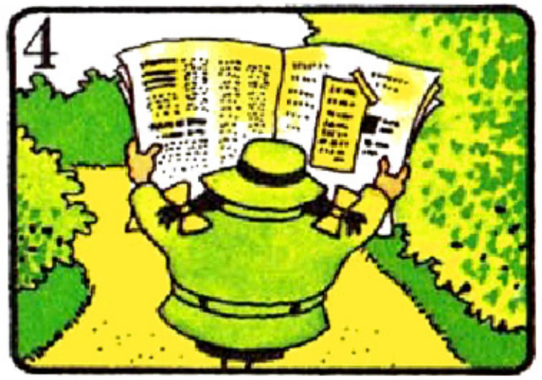


Un Espía se reúne con su Contacto en un banco del parque. No se hablan. El Espía lee su periódico.

El Espía dobla su periódico, lo deja en el banco y se va. El Contacto tiene que vigilar al Enemigo,

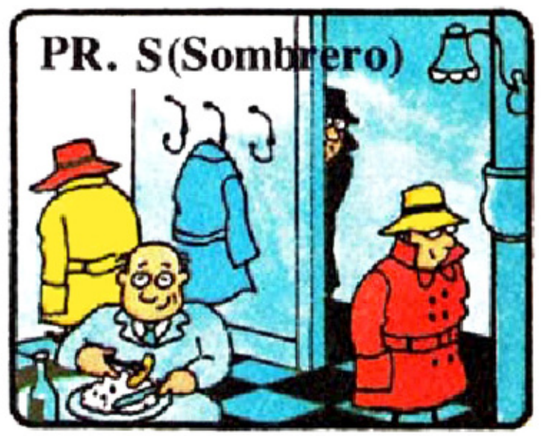


Ella toma el periódico y lo lee durante un rato. Después se va, llevándose el periódico.



En el interior del periódico hay un largo mensaje. Un trocito de cinta adhesiva sujeta el mensaje.

La Espía y su Contacto llevan bolsas iguales, con mensajes que intercambian cuando se cruzan.



Dos espías cuelgan sus sombreros, con mensajes, en un café. Cuando se van, cambian el sombrero.

Trabajo de Equipo en Secreto: 2

Números Secretos

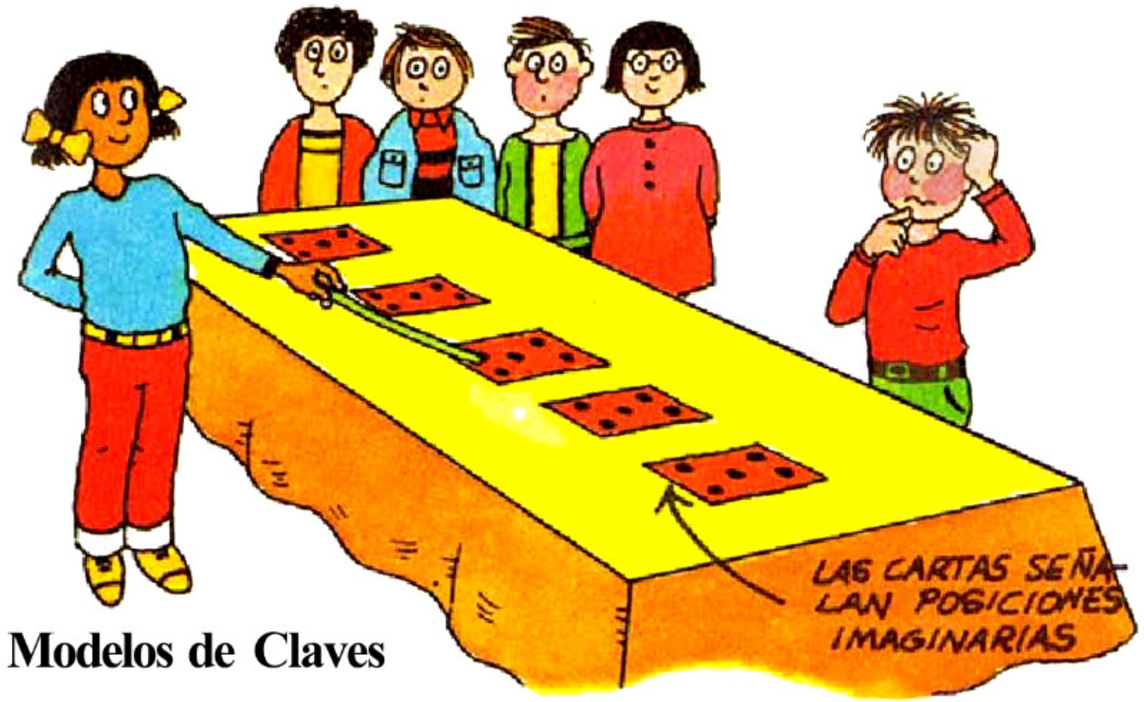
Para este truco se usa una clave numérica fácil, y solamente la sabéis tu compañero y tú. Con esto, puedes hacer creer a tu audiencia que puedes leer en su mente el número pensado.

Cuando estás fuera de la habitación, tu compañero le dice a la audiencia que elija un número, por ejemplo, el 629. Entonces él les dice que te va a dar una lista de números, pero cuando dices el número 629, tú sabrás que ellos han elegido este número.

Cuando vuelvas a la habitación, pero antes de que comiencen a decirte los números, tu compañero decide cuándo va a decir el 629. Si, por ejemplo, él decide nombrarlo en quinto tugar, el truco es que los números que dijo la primera vez, suman 5.

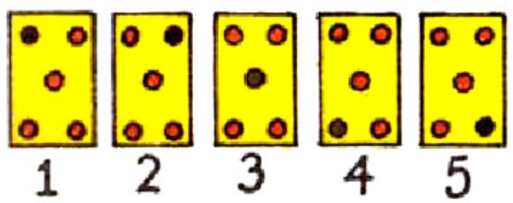
Su primera pregunta quizá sea, ¿es el 32? Tu respuesta debe ser «no». Pero tu compañero te comunicará, sin que el público lo entienda, que el número elegido es el quinto, porque el 32 se compone del 3 y el 2, que sumándolos son 5. Su primer número puede incluso ser el 23 ó 14 ó 41, porque sumando las dos unidades de cada número son cinco también. Si decide elegir el número séptimo, entonces los números del primero deben sumar 7.

No tiene ninguna importancia los tres números siguientes que te pregunte, porque tú ya sabes que ninguno de ellos es el elegido. El juego resultará más misterioso si tu compañero utiliza números altos. Por ejemplo, 32, 4619, 824, 99 y el 629.



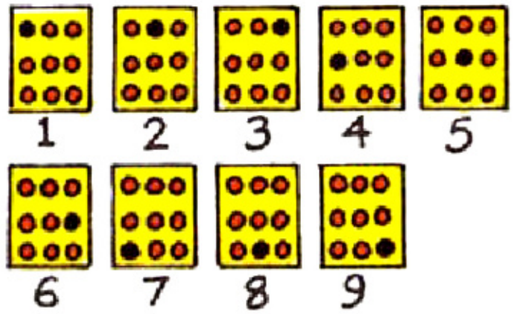
Modelos de Claves

Para hacer este truco, tu compañero pone cinco cartas o libros en hilera. Ellos eligen una carta y tú debes adivinar cuál es. El secreto de la clave es que cada una tiene cinco posiciones imaginarias, como éstas.



Cuando tú sales de la habitación, la audiencia elige una de ellas. Cuando vuelves, tu compañero señala una carta y pregunta «¿Es ésta?» Tu respuesta debe ser «No», pero por la posición en que toque la carta tu sabrás cuál ha sido la que han elegido. Si tu compañero toca en el centro de la carta, significa que han elegido la tercera, si loca en la parte inferior derecha, significa que han elegido la quinta de la hilera.

También puedes hacer este truco con nueve posiciones.



Colocas nueve objetos en hilera.

La clave se puede utilizar para pasar mensajes secretos. Por ejemplo, puedes poner tu dedo pulgar en la posición tres cuando tomes un libro para tu Contacto, o puedes rascar una parte concreta del dorso de tu mano. Esto puede significar «Enemigo alerta —sígueme cuando me vaya»—.

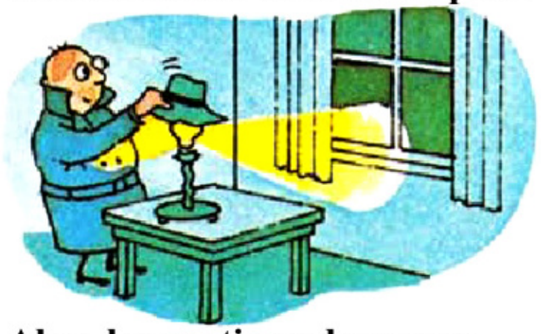
Mensajes en Morse

El Morse es muy útil para enviar mensajes en la oscuridad o de día, por medio de golpes. Dos golpes rápidos para el punto y cuatro para la raya.

Mensajes con Luz

Envía mensajes con una linterna. Algunas tienen un botón además del interruptor.

Cierra las cortinas de una habitación con la luz encendida. Mueve el borde de una cortina para transmitir.



Abre las cortinas de nuevo con la luz encendida. Tapa la luz con tu sombrero para enviar el mensaje.

En una habitación que tenga una persiana, bájala hasta la mitad para el punto y hasta abajo para la raya.

Si utilizas la luz, un destello significa el punto y dos la raya. Comprueba que tu Contacto sabe cuándo escuchar o mirar.

Mensajes con Golpes

Golpea en las tuberías o en los radiadores de un edificio.

Golpea en las paredes con un lápiz o con un objeto duro.

Golpea en las rejas. Tu Contacto tendrá que pegar la oreja a ellas.

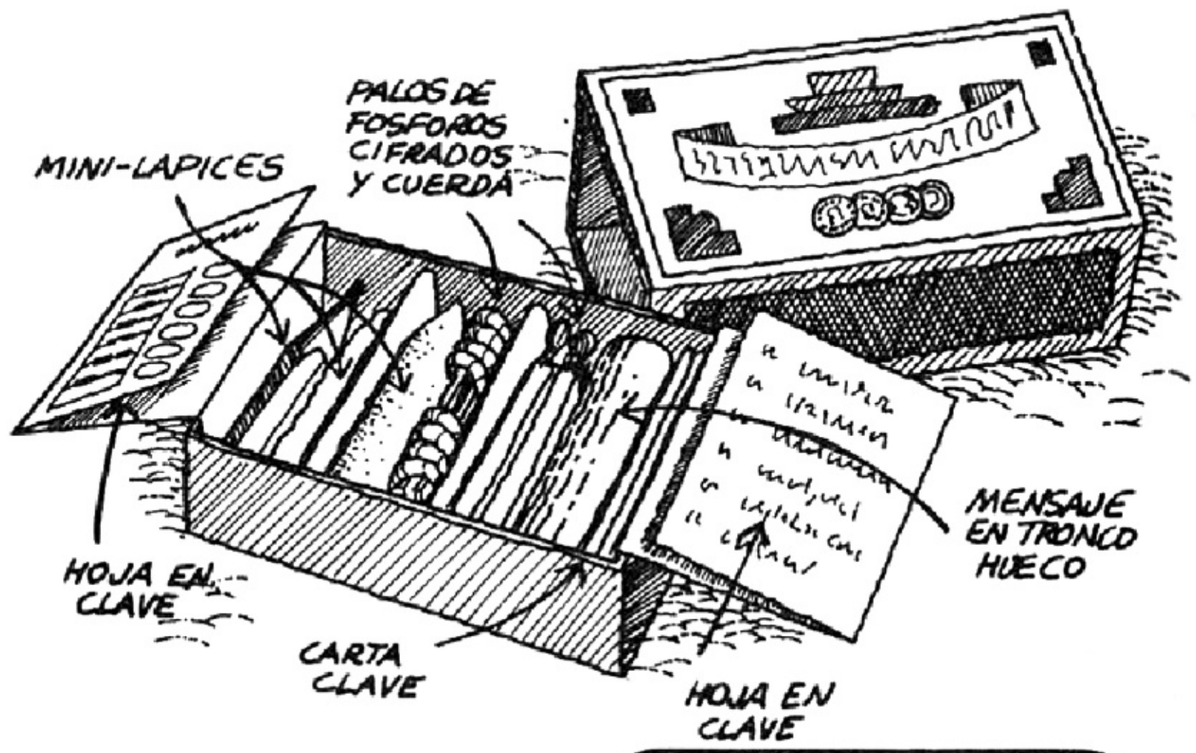
Golpea en el suelo. Tu Contacto llevará un bastón, pondrá sus manos encima y pegará la oreja a ellas.

Clave Morse

A ● ▬	H ●●●●	O ▬ ▬ ▬	V ●●● ▬
B ▬ ●●●	I ●●	P ● ▬ ▬ ●	W ● ▬ ▬
C ▬ ● ▬ ●	J ● ▬ ▬ ▬	Q ▬ ▬ ● ▬	X ▬ ●● ▬
D ▬ ●●	K ▬ ● ▬	R ● ▬ ●	Y ▬ ● ▬ ▬
E ●	L ● ▬ ●●	S ●●●	Z ▬ ▬ ●●
F ●● ▬ ●	M ▬ ▬	T ▬	PUNTO ● ▬ ● ▬ ● ▬
G ▬ ▬ ●	N ▬ ●	U ●● ▬	INTERROGACION ●● ▬ ▬ ●●

Equipo de Bolsillo del Espía

Aquí tienes la forma de guardar tu equipo básico de espía en una caja de fósforos. Se compone de un método de escritura invisible, y de otros trucos que verás más abajo. También nos muestra cómo hacer lápices para los mensajes en clave, un trozo de lápiz o de cera para hacer una escritura invisible y tiza para las señales en los indicadores.



Necesitarás:

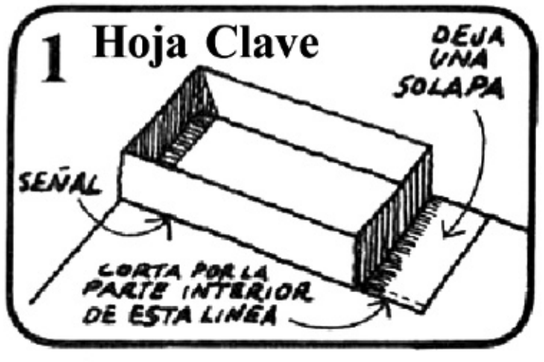
una caja de fósforos

papel duro o cartulina fina (una tarjeta postal es muy útil)

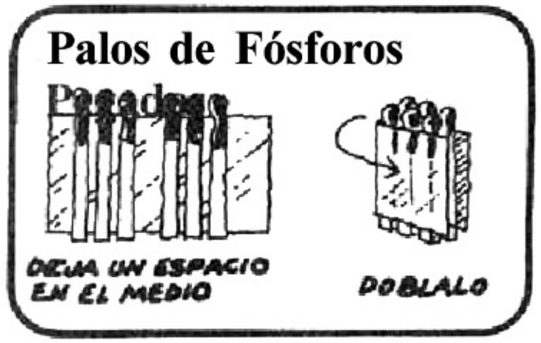
tijeras y un lápiz

pegamento y cinta adhesiva

aguja e hilo para el ascensor (se muestra en las páginas siguientes)



Recorta alrededor de la caja de fósforos cartulina, que sobresalga un trozo. Recorta una tira estrecha como ésta. Haz esto dos veces.

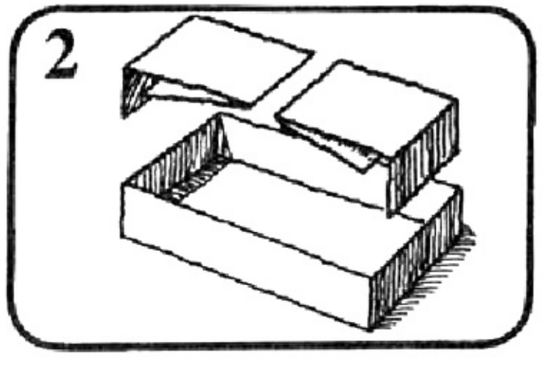


Coloca seis palos de fósforos cifrados sobre un trozo de cinta adhesiva, dejando un espacio en el centro. Doblas los fósforos como en el dibujo.

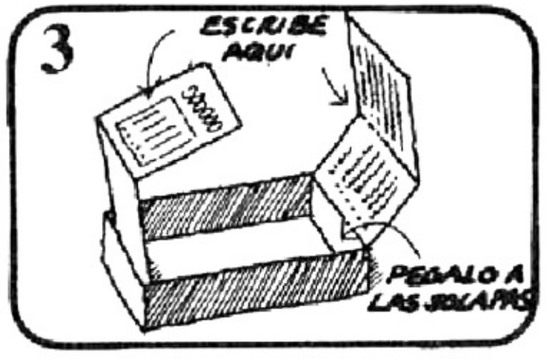
Pliega los extremos de la cuerda dentro del doblez de una tira de cartulina. Después lo enrollas y pliegas el otro extremo.

Corta un lápiz por la mitad con un cuchillo haciendo un profundo corte. Después lo rompes por allí.

Recorta tiras de papel un poco más estrechas que la caja de fósforos. Enrolla los fósforos en estas tiras, uno a uno. Méteselas en él.



Dobla las tiras de tal manera que cuando cierres la caja de fósforos ajusten bien.

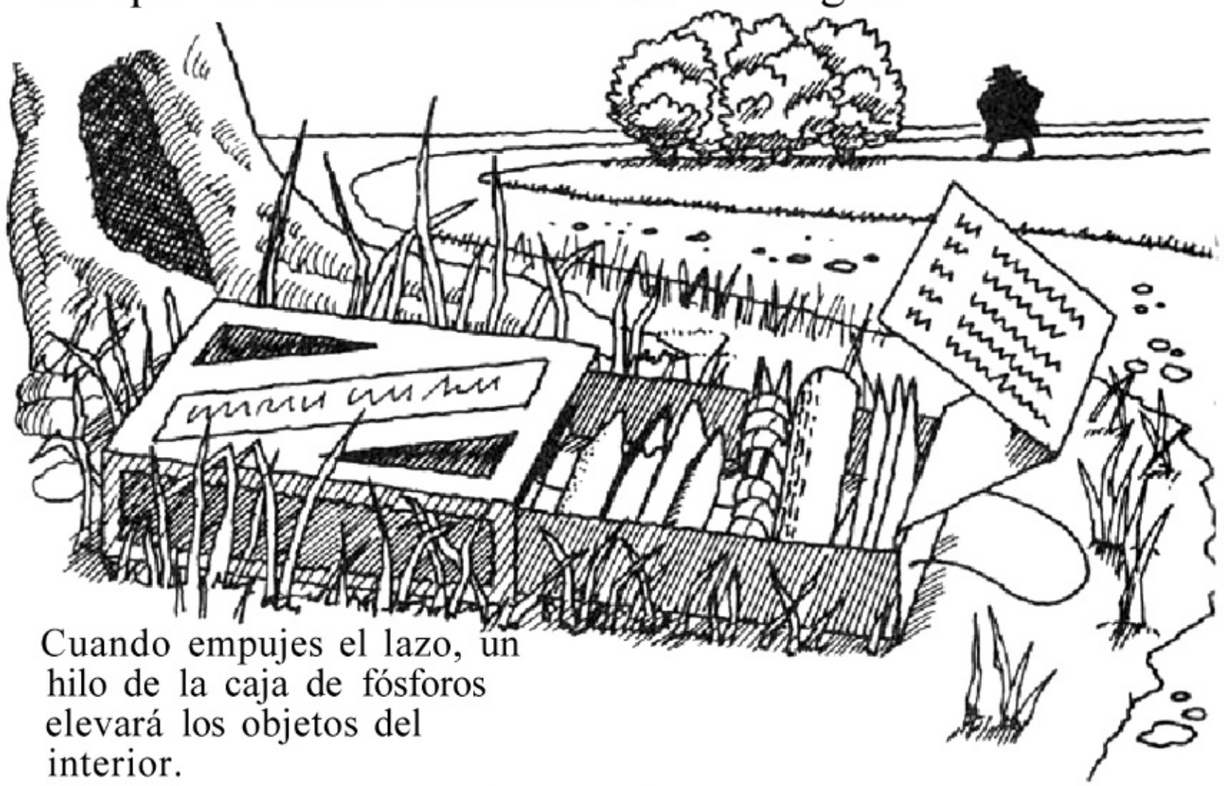


Escribe las claves en una de las solapas y el significado en las otras. Después las pegas en el interior de la caja.

Elevación Rápida

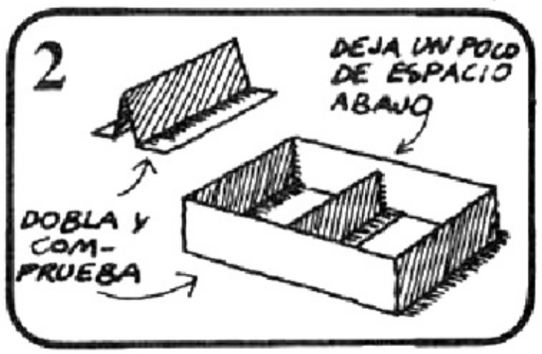
Pega un hilo secreto a un lado de tu bolsillo de espía, como se muestra abajo. Después puedes sacar el contenido al instante, cuando lo necesites. Mídelo con cuidado —puede que quizá te ayude muchísimo cuando estés en acción—.

Puedes disfrazar tu equipo de tal manera que parezca parte de una colección de sellos, en caso de que te estén buscando tus enemigos.

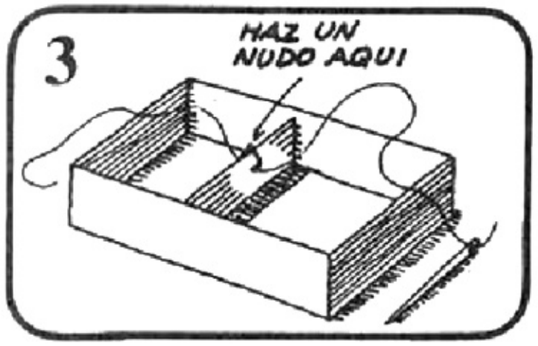


Cuando empujes el lazo, un hilo de la caja de fósforos elevará los objetos del interior.

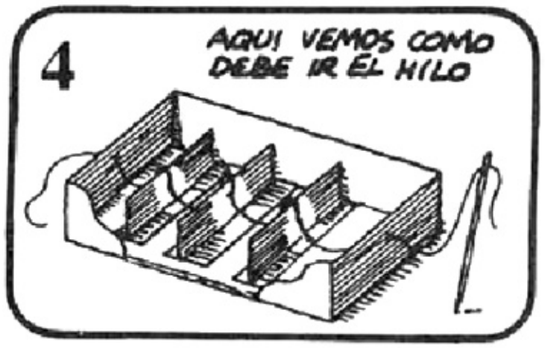
Mide y recorta tres tiras de cartulina. Recórtalas un poco más estrechas que la caja y dos veces más largas que su profundidad.



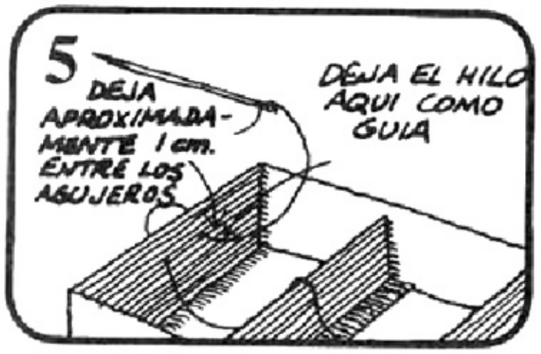
Dobla cada tira como aquí y comprueba que caben en la caja. Echa pegamento en el interior y pégala. Déjalo que se seque.



Cose un hilo en la parte de arriba de una tira. Haz un nudo como aquí. Pega esta tira en el centro de la caja.



Ahora pasa el hilo de un extremo a otro de la caja. Deja que cuelgue un poco el hilo entre los departamentos.



Pasa la aguja con el hilo por cada extremo de la bandeja como aquí. Haz una marca en el lugar por donde sale el hilo.

Haz un nudo con el hilo, justamente en el punto. Corta el resto. Tira del hilo hacia dentro y empaqueta tu equipo.

Recorta un trozo de cartulina un poco más largo y estrecho que la caja de fósforos. Dobla los extremos para que encajen.

Pega varios sellos viejos sobre la cartulina, asegúrate de que están superpuestos. Grapa o cose un sello para que sirva de levantador.

Mensaje Revuelto

Puedes utilizar esta especie de clave para enviar mensajes que contengan hasta 24 letras. Elige cualquier clave y emplea uno de los itinerarios que se explican más abajo. Si los Espías Enemigos descifran tu clave, prepara otra distinta y elige un nuevo itinerario.

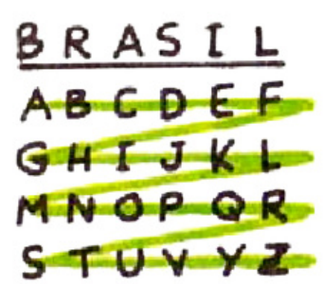
Claves

Tus claves pueden ser cualquier palabra en la que ninguna letra aparezca repetida. Es más fácil usar palabras que tengan cuatro, cinco o seis letras, tales como: **CEBRAS, GATO, SOMBRA, BRASIL, CAFE o PASTEL.**

Itinerarios

El Itinerario es la dirección en la que escríbes las palabras de tu mensaje, debajo o al lado de tu clave.

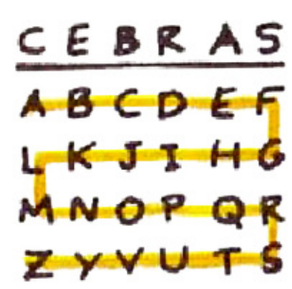
Aquí verás algunos ejemplos de Itinerarios diferentes. Sigue las letras del alfabeto para ver su dirección.



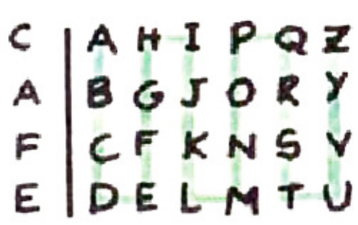
(De lado a lado 1)

(De arriba abajo 1)

(Espiral 1)



(De lado a lado 2)



(De arriba abajo 2)

(Espiral 2)

Enviando un Mensaje

Cuando quieras enviar un mensaje, asegúrate primero que tú y la persona que lo reciba estáis utilizando la misma Clave y el mismo Itinerario.

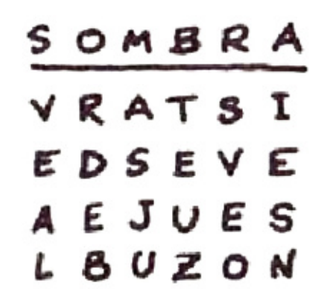
Si el mensaje que quieres enviar es **«ESPÍA CERO SEIS DEBE ACTUAR RÁPIDAMENTE»** y decides emplear la Clave BRASIL y el itinerario DE LADO A LADO 1, escribe así tu mensaje:

A continuación, para cifrar el mensaje, lees las nuevas palabras cifradas en líneas verticales, en el orden alfabético de la Clave. De este modo, las letras debajo de la **A** de **BRASIL** constituyen la primera palabra cifrada y las letras de debajo de la **S** de **BRASIL** son la última. Ahora, tu mensaje en clave se lee así: **POEU'IT EESCAE AEERAX CIARMX SRDTPN ISBADE.**

Si el mensaje que quieres enviar no tiene suficientes letras para llenar los espacios debajo de tu Clave, debes colocar una X en los espacios en blanco.

Recibiendo un Mensaje

Cuando recibas un mensaje tienes que hacer exactamente lo contrario del emisor. Por ejemplo, si recibes el siguiente mensaje: **IESN TEUZ ASJU RDEB SVEO VEAL** y utilizas la Clave SOMBRA y el itinerario ESPIRAL 2, escribe primero la clave Sombra, luego escribes el mensaje así: **IESN** debajo de la primera letra del alfabeto, es decir **A**, **TEUZ** debajo de **B**, **ASJU** debajo de **M**, **RDEB** debajo de **O**, **SVEO** debajo de **R** y **VEAL** debajo de **S**.



Para leer el mensaje no tienes más que seguir el Itinerario ESPIRAL 2. Y verás que dice: **VE AL BUZON SEIS TARDE JUEVES**

Alfabeto Codificado

Puedes hacer una buena clave cambiando cada una de las letras de tu mensaje por la letra correspondiente de un alfabeto en clave. Abajo tienes varios ejemplos. Observa que cada uno comienza con una palabra o frase, en la que no se repite ninguna letra. Esta es la clave.

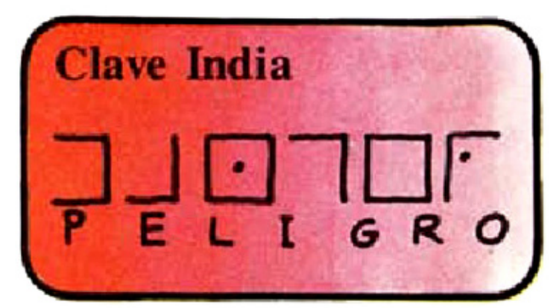
Si inventas tu propia clave, puedes conseguir un código que conozca únicamente tu Red de Espías.

Alfabeto Normal	Alfabeto en Clave					
A	B	C	M	M	I	P
B	E	A	Y	I	M	U
C	W	R	O	S	P	R
D	A	E	L	F	O	C
E	T	F	D	O	R	H
F	C	U	A	R	T	A
G	H	L	U	T	A	S
H	F	S	N	U	N	I
I	U	P	T	N	C	N
J	L	Y	S	E	E	G
K	D	B	B	A	B	B
L	G	D	C	B	D	D
M	I	G	E	C	F	E
N	J	H	F	D	G	F
O	K	I	G	G	H	J
P	M	J	H	H	J	K
Q	N	K	I	J	K	L
R	O	M	J	K	L	M
S	P	N	K	L	Q	O
T	Q	O	P	P	S	Q
U	R	Q	Q	Q	U	T
V	S	T	R	V	V	V
W	V	V	V	W	W	W
X	X	W	W	X	X	X
Y	Y	X	X	Y	Y	Y
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z

Claves Corrientes: 1

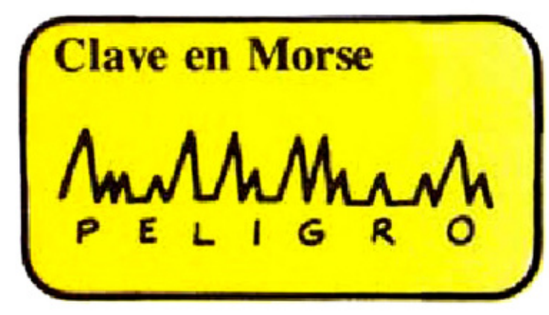
Estas claves corrientes son muy útiles para enviar mensajes escritos cifrados. Cada uno tiene una forma distinta para cada letra del alfabeto.

En las dos próximas páginas verás cuatro claves corrientes. Puedes aprenderlas o utilizar estas páginas para cifrar y descifrar tus mensajes secretos. También puedes copiarlos y cambiar el orden de las letras para que resulten más secretos. Facilita una copia a tu Contacto.



Esta clave parece muy extraña, pero es muy fácil de usar. Líneas o líneas y un punto, equivalen a cada letra del alfabeto. Aquí tienes un mensaje en Clave.

El semáforo es una clave que se usa generalmente con banderas. Aquí usas las mismas posiciones que con las banderas, pero escritas como si fueran manecillas del reloj.



Se escribe en medio de puntos y rayas. Aquí, los picos altos son las rayas y los cortos los puntos. Una línea significa el final de una letra. Una línea interrumpida significa el final de una palabra.

En esta clave los ángulos formados por líneas y con un número en su interior representan a las letras. Cada ángulo va numerado del 1 al 7. Luego se cambia el ángulo.

Claves Corrientes: 2

NORMAL	INDIA	MORSE	SEMAFORO	ANGULO
A				1
B				2
C				3
D				4
E				5
F				6
G				7
H				1
I				2
J				3
K				4
L				5
M				6

NORMAL	INDIA	MORSE	SEMAFORO	ANGULO
N				7
O				1
P				2
Q				3
R				4
S				5
T				6
U				7
V				1
W				2
X				3
Y				4
Z				5

Lenguaje del Espía

Agente Secreto o Agente—Un miembro de una red de espías.

Buzón—El lugar donde los espías dejan sus mensajes.

Buzón falso—Un lugar en el que simulas dejar y recoger mensajes, o donde dejas mensajes escritos con letras revueltas, para engañar.

Cifrar—Cuando escribes un mensaje en clave.

Clave—La clave que se usa en un mensaje, **o** su propio código.

Código con Trampa—Letras mezcladas para que parezcan un código engañando al enemigo.

Código descubierto—Cuando estás trabajando para averiguar un mensaje secreto, sin saber de antemano cuál es la clave del código.

Código Sustituto—Un código que funciona intercambiando letras de mensajes con letras del alfabeto mezclado o del alfabeto de símbolos.

Contacto—Un miembro de tu red de espías, con quién te reúnes para tomar acuerdos.

Correo—Un miembro de una red de espías que lleva y distribuye mensajes, información, etc.

Desarrollar—La manera de hacer aparecer un mensaje invisible.

Descifrador—Elaborar un mensaje libre de un código utilizando una clave o indicación.

Indicador—Un objeto visible como señal te mostrará cómo encontrar un mensaje o cómo descifrarlo.

Interceptar—Retener un mensaje deseado por el Enemigo.

Mensaje libre—Un mensaje no escrito en clave.

Palabra clave—Una palabra con diferentes letras que se usa para hacer un código.

Pintura al Agua—Una mezcla de agua y pintura o tinta que se usa para hacer mensajes.

Red de Espías—Un grupo de espías quienes trabajan juntos y en secreto.

Rendezvous—Una reunión entre dos miembros de una red de espías.

Revuelto—Un código con letras mezcladas.

Seguridad—Cuando tus mensajes están bien disimulados o bien ocultos están «seguros».

Respuestas

Respuestas a, ¿Quién es el traidor? Mensajes en clave de las páginas 20 y 21

Estos mensajes nos muestran que Owl es el nuevo jefe y Fox es el traidor. ¿Has identificado a Owl y a Fox? Vuelve la página para ver la respuesta.

París llamando a Delhi
(Código del grupo invertido)
Nuestro jefe ha sido capturado. Owl es el segundo en la comandancia. ¿Eres tú Owl?

Delhi llamando a París
(Código del Péndulo)
Mi nombre clave no es Owl. El traidor es Fox. ¿Quién es Fox?

Delhi llamando a El Cairo
(Código Grupos de Dos Letras)
Fox es el traidor. Bat le conoce. Yo no soy Bat. ¿Quién es?

El Cairo llamando a Delhi
(Código del Bocadillo)
Los nombres en clave suelen ser secretos, pero el mío no es ni Bat ni Fox.

El Cairo llamando a París
(Código de la Letra Oculta)
Si eres Bat, ¿sabes quién es Fox?

París llamando a El Cairo
(Código del Grupo Invertido)
Elk quizá sepa quién es Fox. Yo no soy Elk o Bat.

El Cairo llamando a Helsinki
(Código del Orden Inverso)
Fox nos ha traicionado. Habla con Bat o Elk. Yo no soy ninguno de ellos.

Helsinki llamando a El Cairo
(Código Grupos de Dos Letras)
Owl será ahora nuestro jefe. Mi nombre clave no es Owl.

Identidad del traidor y jefe nuevo, en las páginas 20 y 21.

El agente de El Cairo se ha escapado y no es Bat ni Fox ni Elk, por lo tanto debe ser Owl, el nuevo jefe. El agente en París no puede ser Owl, y ha dicho que él no es ni Bat ni Elk, por lo tanto, el traidor es Fox

Respuesta al Código Cifrado. Página 26

¿Sospechaste que las dos primeras palabras del mensaje eran «Los Tres»? Si es así, encontraste que el mensaje está cifrado con las claves 8-5 del Código de las Cartas.

Y dice:

Los tres nuevos miembros de nuestra red de espías se reunirán con nosotros esta noche en el Cuartel General.